ST MAGAZINE




520/1040 ST(E)
MEGA ST(E)
TT
FALCON
MEDUSA
EAGLE
JAGUAR

**GRATUIT: 1 WEEK END SUR INTERNET !**

*SUR LA DISQUETTE, LE PROGRAMME POUR CONNECTER SON ATARI*

# ATARI SHOW'95




**record battu !!!**

# ISHAR 3 et ROBINSON REQUIEM

**Les premiers jeux CD Rom pour Falcom**





# CLOE : le modeleur ultime !








N° 95 - JUIN 1995 - 32 F

BELGIQUE 260 FB - CANADA 7,50 $C - SUISSE 10 FS - DOM-TOM 50 F - LUXEMBOURG 225 F LUX

# Découvrez vite Planète Atari,




est une idée nouvelle.

FreeWorld vous donne accès à des centaines de logiciels du domaine public qui ont été auparavant collectés sur des réseaux internationaux comme Internet, entre autres, puis testés, annotés et compilés pour vous offrir les meilleurs logiciels dans leur version la plus récente.

## LE MEILLEUR DU DOMAINE PUBLIC POUR LES UTILISATEURS EXIGEANTS

utilitaires
graphisme
musique
jeux, demos
images, sons
soundtracks
programmation
fontes, cliparts
etc, etc ...

**Catalogue gratuit disponible**

Envoyez votre demande sur papier libre dès aujourd'hui. Un DP sera offert aux 30 premiéres demandes. Il n'y a pas une minute à perdre ...
FreeWorld - [illegible]
[illegible] Lyon

FreeWorld vous permet de choisir vos DP, en toute tranquilité, grâce à son catalogue détaillé.

Tous les DP sont disponibles à l'unité au prix de 29 francs la disquette ou bien dans des compilations à 99, 129 et 149 francs.

Pour connaître les conditions précises et passez votre commande, consultez le catalogue. Merci.

ATARI

Vous pouvez aussi recevoir vos DomPub sur cartouche Syquest. Tous les details dans le catalogue gratuit (demande ecrite). Et bientot FreeWorld, le BBS !!!

**FreeWorld**
le monde libre

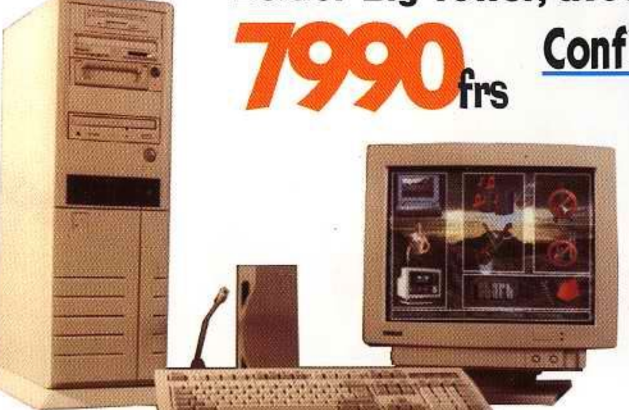
je souhaite recevoir votre catalogue complet
NOM ______________________
ADRESSE ______________________
______________________

95

## Falcon ELAN 030 4/540Mo, Tower

**Boîtier Big Tower, avec clavier PC, évolutif**

**7990 frs**






**avec CD-ROM quadruple vitesse, le driver CDTools, et le CD Alpha**

**9990 frs**

**Devis personnalisé immédiat sur simple appel ou par courrier**

## Falcon 030 4/540Mo, 6490 frs
## Falcon 030 4/850Mo, 7290 frs

## Tower ELAN 030, 1690 frs

**La solution que votre Falcon mérite.**

Prêt à monter. Le tower ELAN est très simple à monter même par un novice. Il est livré avec un clavier de PC, la connectique nécessaire et une notice de montage.

Tous nos Falcon sont livrés entièrement configurés, avec le disque dur rempli de domaines publics, de démos et de données, etc ...

Ils sont accompagnés de l'offre exclusive de parrainage 1+1, qui vous permet de bénéficier d'un cadeau de 400 francs, lors de l'achat du parrainé.

## Lecteurs de CD-ROM

Lecteurs de CD-ROM SONY ext. SCSI, double vitesse, multissession, CD-Audio, avec drivers et softs.

**Atari simple vitesse 990 frs**
**Complet pour ST 2490 frs**
**Complet pour Falcon 1990 frs**

## NOUVEAUTES

Tablette graphique TABBY 590frs
Carte graphique Screen Blaster III 490frs
Arabesque II (dessin vectoriel) Tel
That's Write IV (TDT) Tel

**Demandez le numéro un de Planète Atari**

## Disques durs

GARANTIE 2ANS

**pour ST et Falcon 030**

Nos disques durs sont testés. Ils sont tous livrés formatés et partitionnés, prêts à l'emploi .

**270Mo pour ST .... 2390 frs**
(Disque dur SCSI externe + interface DMA/SCSI)

**540Mo pour Falcon.. 2790 frs**
(Disque dur SCSI externe + câble SCSI1/SCSI2)

**540Mo pour Falcon.. 1590 frs**
(Disque dur IDE interne, 2Mo/s + kit de connexion).

## EXTENSIONS pour STF / STE

**Tous les modèles sont disponibles à des prix promo. Consultez-nous pour le prix de votre extension ...**

Planète Atari est un journal d'information qui parait tous les deux mois.

Vous y trouverez la liste complête des DP Freeworld, des nouveautés, des prix des solutions ...

Son prix est 18frs ou 90frs / an pour 6N°.

Abonnez-vous !!!

# le journal de toutes les infos

**Catalogue gratuit disponible sur simple envoi du coupon ci-joint.**



Pour chacun des produits précédés d'un point rouge, nous tenons à votre disposition une fiche technique disponible sur demande, contre deux timbres à 2F80.




POUR RECEVOIR ÇA, N'OUBLIEZ PAS D'ABORD DE RENVOYER ÇA.

je souhaite recevoir votre catalogue complet
NOM
ADRESSE

## ATARI — MATERIEL ATARI NEUF A DES PRIX DE REVE

**1040STE, MegaSTE, SM144, SC1435, Portfolio**

**cetelem**

**Etude de financement sur demande**

**WINREC PRO......... 390frs**
le meilleur des Direct To Disk sur Falcon 030

**WINCUT PRO......... 390frs**
Falcon se dit désormais studio de montage !

MAXON computer — speedware DISTRIBUE PAR

### CD-ROM

| | |
|---|---|
| Gemini | 220 |
| CD ALPHA | 290 |
| OXYD CD | 129 |
| Crawly Crypt | 290 |
| Double CD Suzy'sB. | Tel |
| Skylight | 290 |
| Autres titres CD | Tel |

### MUSIQUE

| | |
|---|---|
| • Musicom 2 / Trackom | 590 |
| • Crazy Music Machine | 349 |
| • Crazy To Disk | 390 |
| • Digital Tracker | 349 |
| • Cubase Score | 3990 |
| • Cubase Audio + FDI | 7490 |
| • ST Replay 16 | 990 |

## Les jeux Falcon

Pinball Obsession, Moon Speeder, PONG 2000, Llamazap, Robinson Requiem, Pinball Dreams, Ishar III, Shapes — à 290frs

### VIDEO

| | |
|---|---|
| • Overlay 2 | 990 |
| • VidéoED8 | 1990 |
| • BoosterVidéo30 | 250 |
| • Genlock | Tel |
| • Carte Chili | 3490 |

### BUREAUTIQUE

| | |
|---|---|
| • Script 4 | 990 |
| • Script Now | 349 |
| • Papyrus Gold | 1290 |
| • Rédacteur 3 | 990 |
| • Rédacteur 3+ | 1590 |
| • Integuer | 990 |
| • **Speedo GDOS** 5 | 445 |
| **NVDI 3** | 549 |

### PROGRAMMATION

| | |
|---|---|
| • Devpac3 / Devpac DSP. | 890 |
| • Hisoft Basic2.1 | 890 |
| • Lattice C | 1490 |

### DESSIN / PHOTO

| | |
|---|---|
| • D2M | 690 |
| • Cloé | 450 |
| • Papillon | 599 |
| • DA's Picture | 1190 |
| • **RAYSTART** 3 | 1490 |
| • Vision DSP | 350 |
| • Studio Photo DSP | 590 |
| • Art for Kids | 350 |
| • APEX MEDIA | 1290 |

## Portfolio 590frs

## • VisioSCANPRO

scanners pour tout Atari, avec logiciel d'OCR

| | |
|---|---|
| 400 dpi, 256nv | 990frs |
| 262000 couleurs | 1990frs |
| A4, 1200dpi, 16M° | 4990frs |
| A4, 2400 dpi, 16M° | 6490frs |
| Option transparents | 2400frs |

## PACK ST OFFICE 249frs

Graal Text + Graal base + 3DCalc + Hyperpaint

## Do The Math — JAGUAR seulement 1290frs

### es jeux

| | | | |
|---|---|---|---|
| Aircars | 449 | Raiden | 250 |
| Alien Vs Predator | 470 | Rayman | 449 |
| Bubsy Bobcat | 449 | Space Wars | 490 |
| Burn Out | 490 | Syndicate | 490 |
| Checkered flag | 449 | Tempest 2000 | 250 |
| rescent galaxy | 250 | ThEme PArk | 490 |
| OOM | 470 | Troy Aikman NFL | 490 |
| ouble Dragon V | 490 | ultra Vortex | 490 |
| ragonBruceLee | 429 | Val d Isere | 449 |
| ron Soldier | 449 | WolfEnstein 3D | 379 |
| asumi Ninja | 490 | Zool 2 | 449 |

### es accessoires

| | | | |
|---|---|---|---|
| oypad jaguar | 249 | Malette | 280 |
| ro STick tuRbo | 970 | BLackJAG | Tel |

### es gOodies — Tel

top ... CD ROM dispo ... stop

## Robinson Requiem et Ishar III Falcon

**Versions Speciales CD ROM !**
avec séquence d'introduction et vidéo

→ **Chacun à 379frs**

## Souris LOGITECH

"Pilot Mouse" **Seulement 139frs**

**Découvrez Planête Atari, pour tout savoir vite** (18Frs)



**du mardi au samedi**
**9h30 / 12h30 - 14h / 19h**

**Renseignements et commandes**

# 72 75 92 84

# Turtle Bay
informatique

**par courrier**
90, rue masséna
69006 lyon

un envoi sûr et rapide CHRONOPOST

ST Magazine est une publication de Pressimage
SARL au capital de 1 000 000 F
5/7 rue Raspail 93108 MONTREUIL CEDEX FRANCE
Tél. +33 (1) 49 88 63 63
Fax. +33 (1) 49 88 63 64
Commission paritaire : en cours N° ISSN 0980-5338
Dépôt légal 4ème trimestre 1994
Impression : Rotocayfo – Barcelone

DIRECTION GENERALE
Directeur de la Publication : Godefroy GIUDICELLI
Directeur délégué : Patrick ANDRE
Assistante de direction : Virginie GUYARD

REDACTION
Rédacteur en chef : Godefroy de MAUPEOU (ODISSEY)
LA TERRE DU MILIEU
Les Marmottières 74310 LES HOUCHES
tel: +33 50 54 49 77 fax: +33 50 54 49 94

ONT COLLABORE A CE NUMERO
Jean Jacques ARDOINO (NEXT), Phillippe LAFARGUE, Marc ABRAMSON (REDRACKAM), Patrick BONNET, François AUBOUX (RAGA), Mathias AGOPIAN (TC7), Henri ABDELOUAB (AE1), François PLANQUE (FULCHROM), Bruno ANCELIN (ZEBI-GBOSS), Bernard DALSTEIN, Pierre Louis LAMBALLAIS (FEROCE LAPIN), Michel SAVARY

FABRICATION
Directeur de fabrication : Jacques GOUFFE
Assistante de fabrication : Mireille MUGNERET et Nadine DEBARD
Assistante du directeur de fabrication : Isabelle DUBUC

PUBLICITE
Régie publicitaire : CAP1 – 67, rue Robespierre 93558 MONTREUIL CEDEX FRANCE
tel +33 (1) 48 59 13 14, fax +33 (1) 48 59 01 60
Antoine HARMEL assisté de Katia KAMISKI

MARKETING
Lionel PILLET assisté de Christine de GANDT

DIFFUSION, VENTES
Olivier LE POTVIN TE 73
tel +33 (1) 49 88 63 75
Marketing direct : Christine de GANDT

TELEMATIQUE
Jacques CARON (STJC), Laurent POUPET, Xavier CHAMBON, Arnaud DADURE, Eric LEBETTE

ADMINISTRATION / COMPTABILITE
Responsable administration : Pascale BRY assistée de Sandrine MAZZOLENI et Paulette SEBAG
Chef comptable : Leila AITHABIB assistée de Charles CONVALOT, Stéphane BOUCHARD (clients), Nadia SAHEL, Patrick VENDENDRIESCHE

abonnements
36, rue de Picpus – 75012 PARIS
tel 16 (1) 43 42 00 60
France 11 numéros : 289 francs



# EDITO

## Ce numéro d'ST MAGAZINE est historique !

*Pour la première fois depuis son histoire, il est réalisé intégralement sur ATARI : de l'écriture au flashage.*
*PRESSIMAGE étant intégralement équipé en MACINTOSH, ST MAGAZINE n'échappait donc pas à la règle.*
*Mais à force de nous battre pour notre système, à force de passer notre temps sur MAC à chercher toutes les fonctions auxquelles nous avons droit dans CALAMUS SL et qui n'existent pas dans X-PRESS, à force d'avoir des erreurs POSTSCRIPT, à force...*
*Bref il était temps que nous retrouvions nos outils de prédilection pour mettre en pratique nos préceptes.*

*Tout ne se fait pas en un jour et ST MAGAZINE sort tous les mois ne souffrant d'aucun retard. C'est pourquoi il a fallu "foncer" sans attendre d'avoir tout le matériel sous la main.*
*Pour cela tout le monde a mis la main à la pâte. Les éditeurs, revendeurs et même un particulier, nous on prêté, avancé du matériel pour que ce numéro puisse voir le jour sur ATARI.*
*Un grand merci à SCAP, 0X0 CONCEPT, CONCEPT INFORMATIQUE, TURTLE BAY, APPLICATION SYSTEM, ETILDE et Jean Marc COULBAUT (j'espère que je n'en oublie pas) pour leur aide.*

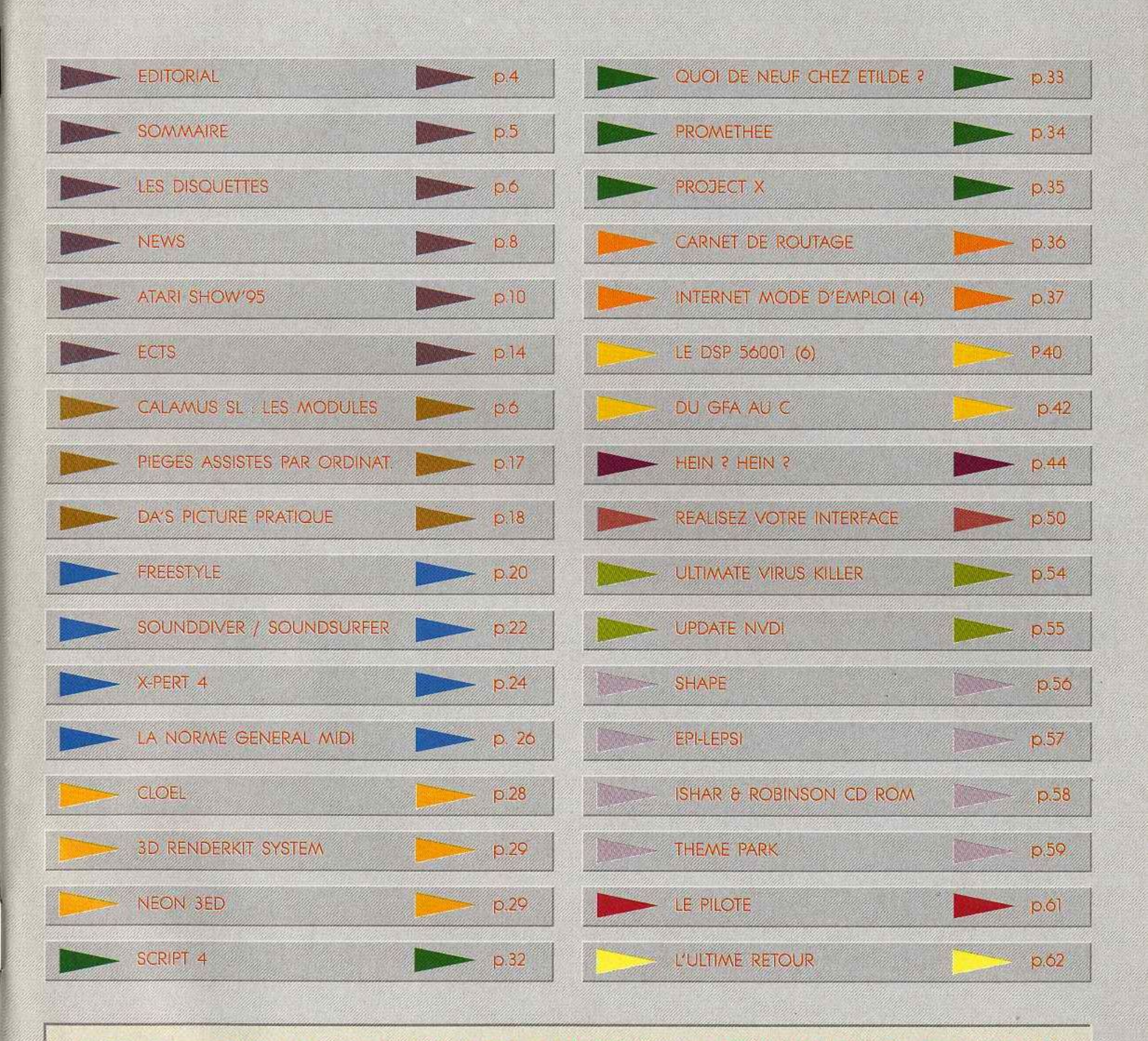
*Coté machine, ce numéro a été réalisé sur un TT 8 mégas sans carte graphique et sur FALCON 14 mégas avec HIGHSPEED 50, en attendant de pouvoir tout faire sur MEDUSA. Vous avez donc entre vos mains la preuve matérielle de ce qu'on peut faire avec un TT ou un FALCON de base et CALAMUS SL.*

*Mais la vie du magazine, c'est surtout ce qu'il contient et ce mois-ci l'actualité déborde encore. Du coup pas de cahier LITTERATURE avant le mois prochain.*
*Nous avons également enfin réalisé l'index de tous les ST MAGAZINE depuis le n°50, mais là aussi pas assez de place, ce sera donc pour le n°96. Ceci dit, vous avez déjà été patient durant 45 numéros, un mois de plus ne devrait pas être trop dur à supporter.*

*Allez en attendant l'index des articles passés, je vous laisse vous plonger dans ceux du mois.*

Godefroy de MAUPEOU

# SOMMAIRE




magazine réalisé avec : CALAMUS SL, DA'S VEKTOR, LE REDACTEUR 4+, PIXART, PAPILLON, STUDIO PHOTO, KEFTAL 24, FRACTAL. Comptabilité : LA GESTION COMMERCIALE, LA GESTION COMPTABLE, LA GESTION DU PERSONNEL et LE GESTIONNAIRE. Matériel : TT 8 mégas, FALCON 14 mégas, Scanner EPSON GT 6500, SLM 605 & STYLUS COLOR.

# c'est magique !!!

Allumez votre ordinateur avec la disquette ST MAGAZINE N°95 dans le lecteur et regardez votre écran : Celui-ci vous expliquera tout ce qu'il faut savoir pour pouvoir utiliser les programmes de la disquette

## DISQUETTE MAGAZINE

### UPSIS

Un logiciel de dessin vectoriel que certains connaissaient déjà tout en déplorant qu'il ne tourne pas sur FALCON. Aujourd'hui c'est chose faite, puisqu'UPSIS est intégralement réécrit sous GEM.

### 90.0MOVE IT MICHAEL STONES RVP

Trois jeu pour votre ST. MICHAEL STONES : TETRIS, COLLUMNS et DOUBLE TETRIS en accessoire / MOVE IT : un SOKOBAN nouvelle version / XVN : à vous les joies de la réussite !

### CATALOGUE

Ca y est le cap des 400 est passé. Rappel : CATALOGUE se lit avec le programme AZTHEQUE.

### RVP

La fonte pour DA'S PICTURE dont Patrick BONNET vous parle cahier PAO

### ACS VIEW

Un éditeur de texte en accessoire qui permet également de lire des images. Description plus complète en cahier DOM.PUB.

### KA9Q-NOS

Le programme pour connecter votre ATARI sur INTERNET en mode SLIP (patience le mode graphique arrive !!!). François PLANQUE l'a traqué des heures durant.
Il vous explique en cahier COMMUNICATION comment l'utiliser.

### TELECARTE

Vous aimez les télécartes ? Voici un programme indispensable à tout collectionneur de ces objets plats et décoratifs. L'auteur ne dis pas si on peut rajouter des unités sur ces dernières à l'aide de son logiciel.

## DISQUETTE ABONNE

### SCRIPT 4

La version de démos de la dernière mouture du célèbre traitement de texte. Le test complet de ce logiciel est dans le cahier bureautique.

ATARI **APAK** ATARI

**CENTRE DE SERVICE ET DE CONSEIL (fabricant)**

*LE SPECIALISTE DU MATERIEL ATARI*

## OPTIONS FALCON030

| | | |
|---|---|---|
| Adaptation CUBASE/NOTATOR | * TOS 4.04 | 460 |
| Disque dur SPECIAL AUDIO | * Coproceseur 68882 | 450 |
| (540 Mo. et 1.08 Go. en int. et ext. | * Booster vidéo | 250 |
| Disque dur SCSI std. et IDE(3 1/2") | * extension mémoire 16 Mo. | 4990 |
| Lecteurs SYQUEST – DAT | * FALCON SPEED | 1890 |
| Lecteur CD–ROM SONY | * Carte accélératrice | 1390 |
| Adaptateur SVGA et ST | * Moniteur 14" PLEINE PAGE | 1890 |

# FALCON030

**FALCON030 4 Mo. 4990**

**FALCON030 4 Mo. 540 Mo. 6890**

**NOUVEAU**

## RACK 19"

Recherchons distributeurs. Nous contacter

**pour FALCON, STF et STE**

| | |
|---|---|
| * RACK 19" avec port cartouche et MIDI sur face arrière | 1990 |
| * RACK 19" pour montage disques durs suplémentaires | 1290 |
| * DESKTOPPER pour STF/STE/FALCON (options en sus) | 995 |
| * TOUR standard avec clavier PC | 1990 |
| * TOUR AUDIO pour FALCON (intégration de FDI et FA8) | 2390 |

## LOGICIELS

**MUSIQUE**

| | |
|---|---|
| MUSICOM 2 | **590** |
| TRACKOM | **590** |
| NOTATOR LOGIC | **5200** |
| CUBASE SCORE | **4740** |
| CUBASE AUDIO 2.03 | **6465** |
| CUBASE 2.03 + FDI | **7695** |

**DESSIN**

| | |
|---|---|
| APEX MEDIA | **1290** |
| D2M | **690** |
| NEON 3D | **2490** |
| PAPILLON | **499** |
| DA's PICTURE | **1190** |
| VISION DSP | **350** |
| VISION DOCK | **450** |
| STUDIO PHOTO DSP | **690** |

**UTILITAIRES**

| | |
|---|---|
| NVDI 3 | **549** |
| SCSI TOOL | **399** |

**BUREAUTIQUE**

| | |
|---|---|
| SCRIPT 1 | **250** |
| SCRIPT NOW | **349** |
| SCRIPT 3.5 | **990** |
| SCRIPT 4.0 | **990** |
| ATARI WORKS | **990** |
| PAPYRUS GOLD | **TÉL.** |
| REDACTEUR 3 | **790** |
| SPEEDOGDOS 5 | **445** |

**PROGRAMMATION**

| | |
|---|---|
| DEVPACK 3.1 | **890** |
| DEVPACK DSP | **890** |
| HIGH–SOFT BASIC | **890** |

**VIDEO**

| | |
|---|---|
| OVERLAY | **1290** |
| VIDEO ED8 | **1990** |
| GENLOCK | **1790** |
| CHILI | **3490** |
| CHILI POUR FALCON | **TÉL.** |

**MININOTE: le plus performant des POCKETS 386SX33**

**7,15 /20 Mhz. Ecran:** 80colonnes et 25 carctères **Taille** 245 X 120 X 30

**MS-DOS 5.0 / WORKS / RACE PEN / INTERLINK 2 Mo. à 8490**

**Demandez notre catalogue et joignez 20 francs en timbre ou chèque (remboursé à la première commande)**

**Vente par correspondance (carte bleue).**

## REALISEZ VOUS MEME VOS CIRCUITS IMPRIMES GRACE A

# PLATON

**PLATON** version 1.45 en monochrome (doc.française) **990**

**PLATON** version 1.45 démo **100**

**Dessinez votre circuit à l'ordinateur,**

**PLATON version 2.3 en couleur** (ressources en français)

**grâce à son routeur réalisera le circuit**

**PLATON** 2.3 version "limitée" **1990**

**PLATON** 2.3 version complète **4450**

**NOUS VOUS OFFRONS LES SERVICES SUIVANTS:**

**SERVICES**

*– Formation sur PLATON 1.45*
*– Impression de vos documents sur LASER*
*– Réalisation de prototype et série*

**Demandez nos descriptifs et vous serez surpris**

**LOGICIELS TECHNIQUES**

| | | | |
|---|---|---|---|
| – L'électronicien | 150 | – Spectral Tool kit | 1500 |
| – Le dessin technique | 150 | – Logiciel COM (minitel) | 190 |
| – Le dessinateur | 150 | et bien d'autres | |

## SCANNER CAMERON

| **Type HANDY** | | **A plat format A4** | |
|---|---|---|---|
| * 64 niveaux de gris réels | **950** | * 64 niveaux de gris | **3390** |
| * 256 niveaux de gris réels | **1550** | * couleur (300/600dpi) | **5450** |

**STF - STE - MEGASTF - MEGASTE - STACY - FALCON030.....**

| | | | |
|---|---|---|---|
| * **Moniteur monochrome** (image centrée + son intégré) | **1390** | * **Carte extension mémoire** | **390** |
| | | * **Barrette SIMM 1 Mo.** | **320** |
| * **Lecteur CD – ROM** | | * **Lecteur interne/externe** | |
| * **TOP – LINK** | **690** | * **Alimentation** | **420** |
| * **Disque dur 270 Mo.** | **2890** | * **Clavier / souris** | |
| * **Nombreux jeux pour ST** | | * **Bi – TOS avec AT – BUS** | **590** |

**PORTFOLIO**

**Nombreux accessoires et extensions 690**

**TOUTES LES PIECES DETACHEES ATARI**

**REPARATION de tout le matériel ATARI**

**De la console de jeu au FALCON030 y compris les STACY et les PC du type ABC**

# JAGUAR 1290 francs

**La plus puissante des consoles de jeu, avec manette multifonction**

**Lecteur CD – ROM disponible en mai**

| | | | |
|---|---|---|---|
| ALIEN vs PREDATOR | 499 | CHECKERED FLAG | 499 |
| DOOM | 549 | KASUMI NINJA | 549 |
| ZOOL 2 | 399 | INTERNATIONAL SOCCER | 449 |
| IRON SOLDIER | 549 | CLUB DRIVE | 449 |
| WOLFENSTEIN 3D | 449 | VAL D'ISERE SKYING | 449 |
| DINO DUDES | 399 | DRAGON BRUCE LE STORY | 449 |

**NOMBREUX AUTRES JEUX DISPONIBLE SUR STOCK**

**LYNX II seule** 490 **LYNX II BATMAN** 690

**Nombreux jeux pour VCS2600 – 7800 – LYNX II – JAGUAR disponibles**

**APAK** **17,avenue de PARIS**
**94800 VILLEJUIF**
**Métro LEO LAGRANGE ligne 7**

Tél. (1)46.78.28.14
Fax. (1)46.78.26.63

**ouverture du Mardi au Samedi de 10h à 13h et de 14h à 19h** **APAK**

## VOTRE DISQUE DUR VIENT DE "CRASHER"

Pas de panique, téléphonez à 0X0 CONCEPT véritable avanturier de la partition perdue. Pas de garantie de réussite, mais si vous n'avez rien touché sur votre disque depuis le 'crash', il y a de fortes chances pour qu'0X0 arrive à récupérer vos précieux fichiers.
Ca a été le cas avec le dernier master de Jean Louis AUBERT et la maquette... de l'ST MAG que vous tenez entre vos mains. Au moment de partir au flashage, le rédacteur en chef (c'est-à-dire moi même) a vu perler de grosses gouttes sur son front en découvrant que le disque contenant toutes les versions corrigées du n°95 ne répondait plus présent. Après quatre heures de travail nocturne, Pascal BARLIER a réussi à récupérer la quasi totalité de la partition.
Verdict ?
Un boot avec un AHDI antérieur au 6.06.
Si SEMPRINI refuse de défragmenter votre partition de 400 mégas où si KOBOLD ne veut pas la 'backuper', ne cherchez plus, recopiez tous vos fichiers par le bureau sur un autre disque et reformatez le avec un AHDI plus récent (où un autre formateur). Si vous n'en possédez pas, 0X0 CONCEPT a également ce qu'il faut pour transférer vos données.
N'oubliez pas le précieux adage 'il vaut mieux prévenir que guérir' car c'est toujours au moment fatidique (le départ pour le flashage par exemple) que l'incident arrivera.

## LA NOVA FALCON

Quelques chiffres glanés dans ST COMPUTER qui devraient intéresser les possesseurs de FALCON au sujet de la carte graphique NOVA pour FALCON.
En 256 couleurs, la moyenne de l'accélération est de 583%. Celle-ci répartit de la façon suivante :
GEM DIALOG BOX : 465 %
VDI TEXT : 898%
VDI TEXTEFFECT : 315%
VDI KLEINER TEXT : 802%
VDI GRAPHIK 942%
GEM FENSTER 513%
BLITTEN : 144%
VDI SCROLLEN : 1501 %
AUSGERICHTETER TEXT : 275%
VDI AUSKUNFT : 291%
NEUE DIALOGBOXEN : 273%.
De quoi changer la PAO sur FALCON n'est ce pas ? Seul hic : il semble qu'il soit impossible de mettre plus de 4 mégas dans votre FALCON avec une carte de ce type.

## POWER UP TT

Cette carte accélératrice de type Cal lamaran pour TT (accélération du CPU à 48 Mhz) est enfin disponible en Allemagne. CATCH COMPUTER nous en avait promis un exemplaire lors du ProTOS, nous devrions donc la recevoir très prochainement. Bien entendu, on la teste dès son arrivée.

## DU NT VERS LE SL

Juste retour des choses, trois nouveaux modules CALAMUS NT viennent d'être portés sur SL : DEGRADE pour faire des dégradés, STEREO MAGIC pour les images en relief et surtout PHOTO FX qui transforme votre CALAMUS SL en PHOTOSHOP ('lite' tout de même, mais ce n'est qu'un début).

## BOOSTER VIDEO 30

Grand frère du booster vidéo, le S BOOSTER 3 sort un signal en S VIDEO et composite pour connecter votre FALCON à un S VHS, BETACAM, VIDEO 8. Il possède des commandes de luminosité et de contraste ainsi que de niveau de la couleur. Il devrait coûter dans les 540,00 F et est d'ores et déjà terminé.
Chez 0X0 CONCEPT.

## 50000 LYNX

C'est le nombre de LYNX vendues dans les douze derniers mois. Paradoxalement, la baisse de prix de la console portable d'ATARI à vu un redémarrage des ventes qui pourrait bien décider ATARI CORP (ce n'est qu'une rumeur pour le moment) à sortir enfin les jeux LYNX développés parallèlement à la JAGUAR comme le fameux ALIEN VS PREDATOR. Il faut dire qu'elle est actuellement moins chère que la GAME BOY qui lui est plus que nettement inférieure en puissance et en noir et blanc de surcroit.
Continuez à en acheter (des LYNX !), n'hésitez pas à en prendre une deuxième (avec un câble COMLYNX c'est tout bonnement génial), et on aura peut enfin le plaisir de jouer à ALIEN VERSUS PREDATOR sur notre console portable préférée.

## BARRACUDA SUITE

Le dernier ATARI EXPLORER ON LINE développe un peu plus le concept de la BARRACUDA. On y apprend que la carte mère à été complètement revue ces derniers mois et comporte, outre le bus VME 96 broches 32 bits, un local bus 32 bits 96 broches initialement prévu pour la carte 486 et enfin un bus IDC 50 broches pour le VIDEO FUNNEL.
On y apprend également que le 68030 est conservé et l'on peut passer du 040 au 030 par un simple interrupteur. Espérons de ce coté-là que la compatibilité CUBASE AUDIO annoncée est bien en rapport avec le 68040 et non le 68030. DE toutes façons, ce doute devrait être dissipé dans très peu de temps, puisqu'elle devrait arriver d'ici peu chez nous.
La dernière information étonnante de l'AEO concerne le TOS. En effet toutes les expériences de clonages en 040 se sont heurtées à l'incapacité du TOS à travailler tel quel dans cette nouvelle architecture. Or pour pouvoir le modifier, il faut une licence. Un peu à la manière de Dave SMALL, WIZZTRONIC à résolu le problème. C'est le client qui patche son TOS. Comment ? En allumant son ordinateur lors de la première installation, le TOS se recopie immédiatement dans une FLASH ROM 32 bits et là, il peut tourner sans problème... et sans problème pour WIZZTRONIC puisque c'est le client qui flashe sa ROM.
Pas mal non ?
Ce système génial pourrait d'ailleurs servir à toutes les mises à jour du TOS par ATARI ou autre.

## DAVE SMALL

A propos de Dave SMALL, les dernières nouvelles faisaient état de la mise en faillite de GADGET BY SMALL, sa société rendue célèbre avec le SPECTRE GCR émulateur MAC sur ATARI qui fonctionnait mieux que l'original à l'époque où le MAC était quatre fois plus cher (distribué par CLAVIUS chez nous). C'est d'ailleurs ainsi qu'au ETATS UNIS, une bonne partie des ST vendus l'ont été pour cause de SPECTRE par des utilisateurs pas assez fortunés pour acquérir l'ordinateur de Steve JOBS.
Avec la fermeture de GADGET BY SMALL, c'est tout un pan de l'histoire du ST qui s'en va, même si dans les faits cela faisait déjà un petit moment que D.SMALL ne développait plus rien pour cause d'hospitalisation prolongée.
Et puis Dave c'était aussi LE PETIT MONDE DE DAVE SMALL qui a longtemps occupé une partie d'ST MAGAZINE.
Espérons que la fermeture de GBS ne signifiera pas la fin des activités atariste de son auteur.
Salut Dave et bonne chance !

## ITOS LAN 3

Il arrive ! Voici ses caractéristiques :
quasi intégralement réécrit.
Compatible MULTITOS.
Support intégral du TCPIP.
Structure modulaire pour pouvoir adapter différentes cartes d'interface (Ethernet) ou protocole.
Compatible METADOS.
Que cela ne vous empêche pas d'acheter dès maintenant ITOS, puisque des mises à jour seront évidement proposées à tout possesseur 'légal' (les pirates, ne rêvez pas tout de même) de ce réseau.

## MOVE POV

Il était le mois dernier sur la disquette en shareware alors que la version était déjà enregistrée au nom d'ST MAG.
Petite explication :
Le programme à bien évolué depuis cette version et pour les 50,00 F demandés, vous avez

droit à la toute nouvelle version avec pas mal de petites choses en plus. Ne me les demandez pas, je serais incapable de vous les décrire vu que je ne les connais pas. Par contre si vous envoyez les 50,00F, vous saurez et vous aurez...

## FALCON C-LAB

Quelques petites précisions concernant le prochain clone C-LAB connu sous le nom de code de FALCON AUDIO :
monté en rack 2 unités
8 sorties audio
Interface optique PDIF-ADAT pour l'ADAT.
4 sorties MIDI
Sorties digitale I/O pour DAT et disque dur SCSI externe 540 mégas
Disque dur interne SCSI 1 giga
Carte synchro SMPTE-VITC
Carte vidéo haute résolution pour écran 19 pouces.

## AVALON 3.0

Qu'a t'il de plus ?
Transfert SCSI bi-directionnel
Mémoire virtuelle
Editeur pour les échantilloneurs AKAI Inclut
Synthétiseur et générateur d'harmoniques.

Comme quoi AVALON 3 avance et le fait qu'il soit développé spécialement pour FALCON infirme que les extensions STEINBERG fonctionneront également sur FALCON.

## MAGIC

Si vous ne tenez plus en place, si vous trépignez à attendre l'arrivée de MAGIC en France, sachez que vous pouvez toujours le commander en version anglaise. Un petit détail toutefois, le prix n'est pas le même qu'en Allemagne pour cause d'APPLICATION SYSTEM HEIDELBERG (ils ne sont pas les seuls d'ailleurs) pratiquant une politique de marge ridicule vis à vis des distributeurs de leurs produits à l'étranger.
Comme un SAV demande beaucoup de disponibilité de la part d'un éditeur, MAGIC sera vendu aux alentours des 1500,00 F (incluant EASE) en France.

## TURTLE BAY COMMUNIQUE !

Le jeu PONG 2000 est d'ores et déjà disponible pour la somme de 249,00 F. PONG 2000 est un superbe pong true color pour FALCON 4 mégas mini. On l'attends avec impatience !
Bientôt un programme de conversion AGENDA/ANNUAIRE du PORTFOLIO vers CALLAPT ou ADRESSE (et CALEPIN alors ?). Vu le nombre de PORTFOLIO qui se vendent à l'heure actuelle, c'est une bonne chose de voir le redémarage du dévellopement logiciel pour ce dernier. Espéront que d'autres programmes verront ainsi le jour..
Et surtout le fameux bureau alternatif NO DESK en français. Ce bureau alternatif est très pulssant et possède l'avantage de rester très proche du bureau original.

## SCAP EN MUSIQUE

Alain CHAMPAGNE, grand spécialiste de l'ATARI coté musique, travaille maintenant avec SCAP qui lance section MUSIQUE. SCAP étant avant tout réputé pour son profesionalisme dans les domaines qu'il aborde (la PAO par exemple), on peut tout attendre de cette nouvelle section.

# ATARI SHOW'95

Le deuxième opus de l'ATARI SHOW, s'est déroulé les 1 & 2 Avril 1995 derniers à LEVALLOIS-PERRET. Le nouveau pari lancé lors du premier salon de COMPOSCAN FRANCE (instigateur et organisateur des ATARI SHOW français), a encore fait mouche, c'est indéniable. Décembre voyait une affluence impensable alors pour les plus optimistes des ataristes (2500 entrées). Aujourd'hui ce chiffre est toujours actuel, mais en tenant compte du fait que l'ATARI SHOW'95 se déroulait sur deux jours au lieu de trois, les organisateurs notent une augmentation en données compensées de 20%.
D'ailleurs le troisième ATARI SHOW qui aura lieu cet automne sera encore plus grand. Décidément, comme le fait remarquer Marc ABRAMSON dans son cahier LOISIRS, Monsieur PLUS semble bien avoir été embauché chez ATARI.

## Mais au fait, qu'est ce qu'il avait de plus ce salon ?

Tout d'abords, la surface : plus du double du précédent. Ensuite l'internationalité accrue des exposants. C'est ainsi que l'on a pu voir CRAZY BITS, SOUNDPOOL, GASTEINER, COMPO UK, TITAN DESIGN, ATARI WORLD, ACN et SOUNDPOOL. La presse étrangère était là aussi en reportage avec, outre évidement ATARI WORLD le nouveau magazine anglais précité, ATARI INSIDE qui nous apportait son nouveau numéro dont vous verrez la couverture en pages LITTERATURE. Un coup de chapeau d'ailleurs à notre confrère qui vend à plus de 75% de son tirage ce qui est assez rarissime.















REVENONS AU SALON
Il y avait 35 exposants. Je vous propose de faire le tour de ceux-ci en commençant par la gauche.

GUITARE PLANETE
est un magazine récent qui marche bien lui aussi. Ca tombe bien parce qu'il aime l'ATARI au point de réaliser les cahier de BIG AL avec CALAMUS SL et SHARPSCORE. On trouvera d'ailleurs un très bon article sur CUBASE AUDIO dans le numéro consacré aux BEATLES (et oui, on est pas tous très jeunes dans le monde ATARI et notamment à ST MAG, alors les BEATLES vous pensez...)
Un magazine à suive pour ceux qui aiment la guitare... et l'ATARI.

CONTACT'ST
Le premier club ATARI avait fait sa rentrée lors de l'ATARI SHOW'94. Il confirme avec le deuxième. Pour ceux qui comme moi ont pu aller à BESANCON voir leurs activités, l'importance d'un tel club n'est plus à redire. Le travail effectué par Alain FUSIS et son équipe est considérable pour tous les utilisateurs du JURA (et d'ailleurs, d'ailleurs !)
S'ils furent les premiers, ils ne sont plus les seuls, on le verra par la suite, puisque tous les fanzines, exceptés FAUCONTACT, étaient là.

ACN
Le grossiste hollandais qui à racheté tous les stocks d'ATARI avait encore une fois son stand et c'est ainsi que l'on pouvait faire de très bonnes affaires comme des tambours de SLM 605 à 700,00 F (gasp ! moitié prix !!!)

ATARI WORLD
Notre nouveau confrère dont nous vous parlions le mois dernier : 128 pages réparties en trois cahiers détachés : ATARI WORLD, ATARI PRO et ATARI SOURCE. Une superbe maquette, un contenu irréprochable, mais cela n'a rien d'étonnant puisque le rédacteur en chef n'est ni plus ni moins que Vic LENNARD, celui de feu ST REVIEW.
Tous nos voeux pour cet excellent magazine qui pourrait bien être le meilleur magazine européen dédié à l'ATARI.

Petite précision, c'est COMPO UK qui édite le tout.

COMPO UK
A coté bien sur d'ATARI WORLD pour cause de publication. On y trouvait un stock de jeux bradés à des prix dont je n'ose vous dire le montant, désignés sous le nom de 'choses' par manque de vocabulaire.

COMPOSCAN FRANCE
L'organisateur du salon ne pouvait pas ne pas avoir de stand et il faut dire que le sien était plutôt bien fourni avec le légendaire APEX MEDIA et la future référence en matière de raytracing (à moins que ce ne soit CLOE) : NEON 3D.
Le gros atout de ce raytraçeur est sa rapidité d'exécution, notamment par l'utilisation du DSP sur FALCON.

TECHNO SERVICE
L'unique magasin ATARI de PARIS était là aussi et présentait LE MEDUSA, son tower MILAN (le boitier a changé depuis le mois dernier) et pleins de logiciels dont une collection de CD ROM destinés à ou lisibles sur ATARI assez impressionnante.

POWER FALCON
Le petit dernier des fanzines qui grimpe, qui grimpe. La maquette et le contenu se sont grandement améliorés depuis le numéro 1, lancé... au premier ATARI SHOW.
A lire l'article sur APEX MEDIA qui décortique tout de A à Z, mais cela vous le savez bien sur, puisque vous vous êtes déjà abonnés en lisant les coordonnées dans les pages LITTERATURES.

ST MAGAZINE
Ah oui, c'est vrai on y était à nouveau. Cette fois-ci, on avait même une belle vidéo concoctée par SATOURNE INTERNATIONAL.

Le deuxième opus de l'ATARI SHOW, s'est déroulé les 1 & 2 Avril 1995 derniers à LEVALLOIS-PERRET. Le nouveau pari lancé lors du premier salon de COMPOSCAN FRANCE (instigateur et organisateur des ATARI SHOW français), a encore fait mouche, c'est indéniable. Décembre voyait une affluence impensable alors pour les plus optimistes des ataristes (2500 entrées). Aujourd'hui ce chiffre est toujours actuel, mais en tenant compte du fait que l'ATARI SHOW'95 se déroulait sur deux jours au lieu de trois, les organisateurs notent une augmentation en données compensées de 20%.

D'ailleurs le troisième ATARI SHOW qui aura lieu cet automne sera encore plus grand. Décidément, comme le fait remarquer Marc ABRAMSON dans son cahier LOISIRS, Monsieur PLUS semble bien avoir été embauché chez ATARI.

## Mais au fait, qu'est ce qu'il avait de plus ce salon ?

Tout d'abords, la surface : plus du double du précédent. Ensuite l'internationalité accrue des exposants. C'est ainsi que l'on a pu voir CRAZY BITS, SOUNDPOOL, GASTEINER, COMPO UK, TITAN DESIGN, ATARI WORLD, ACN et SOUNDPOOL. La presse étrangère était là aussi en reportage avec, outre évidement ATARI WORLD le nouveau magazine anglais précité, ATARI INSIDE qui nous apportait son nouveau numéro dont vous verrez la couverture en pages LITTERATURE. Un coup de chapeau d'ailleurs à notre confrère qui vend à plus de 75% de son tirage ce qui est assez rarissime.

REVENONS AU SALON

Il y avait 35 exposants. Je vous propose de faire le tour de ceux-ci en commençant par la gauche.

GUITARE PLANETE

est un magazine récent qui marche bien lui aussi. Ca tombe bien parce qu'il aime l'ATARI au point de réaliser les cahier de BIG AL avec CALAMUS SL et SHARPSCORE. On trouvera d'ailleurs un très bon article sur CUBASE AUDIO dans le numéro consacré aux BEATLES (et oui, on est pas tous très jeunes dans le monde ATARI et notamment à ST MAG, alors les BEATLES vous pensez...)

Un magazine à suive pour ceux qui aiment la guitare... et l'ATARI.




















CONTACT'ST

Le premier club ATARI avait fait sa rentrée lors de l'ATARI SHOW'94. Il confirme avec le deuxième. Pour ceux qui comme moi ont pu aller à BESANCON voir leurs activités, l'importance d'un tel club n'est plus à redire. Le travail effectué par Alain FUSIS et son équipe est considérable pour tous les utilisateurs du JURA (et d'ailleurs, d'ailleurs !)

S'ils furent les premiers, ils ne sont plus les seuls, on le verra par la suite, puisque tous les fanzines, exceptés FAUCONTACT, étaient là.

ACN

Le grossiste hollandais qui a racheté tous les stocks d'ATARI avait encore une fois son stand et c'est ainsi que l'on pouvait faire de très bonnes affaires comme des tambours de SLM 605 à 700,00 F (gasp ! moitié prix !!!)

ATARI WORLD

Notre nouveau confrère dont nous vous parlions le mois dernier : 128 pages réparties en trois cahiers détachés : ATARI WORLD, ATARI PRO et ATARI SOURCE. Une superbe maquette, un contenu irréprochable, mais cela n'a rien d'étonnant puisque le rédacteur en chef n'est ni plus ni moins que Vic LENNARD, celui de feu ST REVIEW.

Tous nos voeux pour cet excellent magazine qui pourrait bien être le meilleur magazine européen dédié à l'ATARI.

Petite précision, c'est COMPO UK qui édite le tout.

COMPO UK

A coté bien sur d'ATARI WORLD pour cause de publication. On y trouvait un stock de jeux bradés à des prix dont je n'ose vous dire le montant, désignés sous le nom de 'choses' par manque de vocabulaire.

COMPOSCAN FRANCE

L'organisateur du salon ne pouvait pas ne pas avoir de stand et il faut dire que le sien était plutôt bien fourni avec le légendaire APEX MEDIA et la future référence en matière de raytracing (à moins que ce ne soit CLOE) : NEON 3D.

Le gros atout de ce raytraçeur est sa rapidité d'exécution, notamment par l'utilisation du DSP sur FALCON.

TECHNO SERVICE

L'unique magasin ATARI de PARIS était là aussi et présentait LE MEDUSA, son tower MILAN (le boîtier a changé depuis le mois dernier) et pleins de logiciels dont une collection de CD ROM destinés à ou lisibles sur ATARI assez impressionnante.

POWER FALCON

Le petit dernier des fanzines qui grimpe, qui grimpe. La maquette et le contenu se sont grandement améliorés depuis le numéro 1, lancé... au premier ATARI SHOW.

A lire l'article sur APEX MEDIA qui décortique tout de A à Z, mais cela vous le savez bien sur, puisque vous vous êtes déjà abonnés en lisant les coordonnées dans les pages LITTERATURES.

ST MAGAZINE

Ah oui, c'est vrai on y était à nouveau. Cette fois-ci, on avait même une belle vidéo concoctée par SATOURNE INTERNATIONAL. Nous avons bien vendu (comme tout le monde en fait), mais ce n'était pas le principal objet de notre présence. A vrai dire, c'est le seul moment où nous pouvons vous rencontrer : vous, nos lecteurs. Il faut dire que depuis ce fameux mois de Décembre, il y en a pas mal que nous commençons à connaître.

JAGUAR

Un beau stand JAGUAR avec la fameuse bande vidéo vue au CES de LAS VEGAS. On pouvait également gagner une JAGUAR et des jeux en participant au concours BURN OUT organisé à cette occasion. BURN OUT est le jeu de course de moto qui va casser la baraque (comme le mois dernier). Il est très bien fait, il est français et de surcroît réalisé par un ancien d'ST MAGAZINE : Elysée ADE. Que demander de plus ?

Allez Elysée, on te souhaite l'énorme succès que ton jeu mérite et ce n'est vraiment pas du favoritisme, croyez moi.

CD CONSOLE

Elysée fait le lien entre les deux magazine

PRESSIMAGE à croire en ATARI. CD CONSOLE, c'est tous les mois les news et avant-premières sur notre console préférée. Il y avait un superbe dossier sur ATARI dans le précédent numéro (le 5 je crois). Si vous ne l'avez pas, procurez le vous, vous y apprendrez pas mal de choses.

SCAP
Si, si ils étaient là. CALAMUS SL, l'impressionnante STYLUS COLOR, le génial ART FOR KID'S et bien sur des tas d'autres produits. Tiens si vous ne le savez pas encore, c'est SCAP qui flashe maintenant ST MAG vu que nous réalisons tout avec CALAMUS SL.

PARX
C'est traditionnel avec PARX. Il y a des tas de projets annoncés, ils sont retardés de mois en mois, on y croit plus et d'un seul coup, tout sort en même temps : D2M2, SHAPE, EPI-LEPSI, GASTON. Damned ! ST MAGAZINE? risque de devenir, le temps d'un numéro, PARX MAGAZINE. Notons tout de même que D2M2 fonctionnait avec le VIDI ST 12 vendu une bouchée de pain pour l'occasion par ETILDE.
Au fait ULTIMEDIA, ça vient ? Plus on voit les produits PARX, plus on s'en approche, on en devient donc plus impatient.
Tiens au fait : sur le salon, on pouvait acheter des FALCON 4/485 pour 4990F seulement. J'en vois déjà qui se mordent les doigts, d'autant plus qu'il y avait un concours pour gagner un D2M2 gratuit !!!

LA BECANE
C'est SAF PAO qui présentait l'EAGLE dans son nouveau boitier. Il faut dire que l'ancien était certes très esthétique, mais prenait décidément beaucoup de place. Exit le look NEXT, mais cette fois-ci, c'est beaucoup plus pratique. L'EAGLE est dispo en version 68030 et turbine deux fois plus vite qu'un TT. Un rappel tout de même, ceux qui achètent maintenant un EAGLE 030 recevront l'update 040 gratuitement. Voilà qui





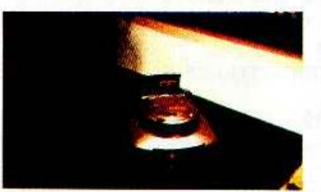












embarrasse sérieusement le choix d'une nouvelle machine : MEDUSA, EAGLE, FALCON MARK 2 ou 3, BARRACUDA ? En tout cas, ceux qui ne voulaient pas dépenser autant mais optimiser leur ATARI pouvaient acquérir l'excellent CALEPIN de Phillipe GALMEL pour 160,00 F seulement.

LEXICOR FRANCE
Deux tours de force : CHILI FALCON et EXPOSE le dernier digitaliseur de TITAN DESIGN (qui sera vendu également d'ici peu en pack avec APEX "lite"), en présence de son auteur. Il y en a vraiment qui se démènent !!!

TURTLE BAY
L'HOLLYWOOD de l'ATARI avait encore une fois vu les choses en grand : BARCO géant (malheureusement H.S. durant le salon), six stands, des tonnes de matériels comme des PORTFOLIO à 490,00 F dont la pile fondait à vue d'oeil, le lancement d'un nouveau magazine/catalogue PLANETE ATARI et bien sur des tonnes (il n'existe pas de terme désignant une telle quantité) de matériel à des prix canons, des hôtesses, des rafraichissements...
Il faut dire qu'encore une fois, Vincent avait fait un petit tour par la HOLLANDE avec un 3,5 T (pour du matériel, pas autre chose, je précise), histoire de ramener de quoi "manger" aux ataristes présents durant ces deux jours.
Devant le stand, on pouvait également admirer, une fois de plus, le tower ELAN (si, si, il est enfin terminé), sans compter la borne JAGUAR "made in TURTLE" sur le coté.

0X0 CONCEPT
a surpris tout le monde avec STUDIO SON de Thierry RODOLPHO et David RENE-LOISEAU qui provoque l'admiration de tous les professionnels du son. Du coup les auteurs annoncent une version 8 pistes. La bataille va être rude puisque les 8 pistes audio pour FALCON fleurissent à tour de bras ces temps-ci.
Ceci dit, ce n'était pas la seule nouveauté d'0X0 puisque CLOE était bel et bien en vente ainsi que ITOS LAN dont nous vous parlions il y a peu.

ETILDE
Là aussi, la grande braderie, mais pas uniquement, puisque le REDACTEUR 4+ V 2 était enfin dispo, ainsi qu'ST BUDGET nouvelle formule et COMPTADOM dernière édition. Pas de nouveau look pour les REDACTEUR et les GESTION, mais c'est si puissant qu'on leur pardonne.
Quand même, c'est frustrant d'avoir des programmes d'une telle puissance tout en possédant une interface aussi vieillotte (surtout en couleur) à coté des nouveaux produits qu'on trouve sur toutes les machines.

CONCEPT INFORMATIQUE
Vous aimez UNIX, ne cherchez plus ! CONCEPT INFORMATIQUE vous propose le FALCON LINUX. Boosté à 50 Mhz, le FALCON devient une alternative plus que crédible au couple LINUX/TT classique. Ceci dit, vous n'êtes pas obligés d'aimer UNIX pour booster votre FALCON. La carte HIGHSPEED 50 est déjà prête et ne coûte que ~1500,00 F. La preuve, elle équipe le FALCON sur lequel est maquetté ce magazine.
CONCEPT, c'est aussi le logiciel. On a pu voir au salon, l'annonce d'un super tableur et la prochaine distribution de QUARTET, le 8 pistes audio destiné aux réfractaires de l'ordinateur et dont nous vous avions présenté la photo dans le numéro 90.

ALIAS
A coté de CONCEPT, il y a ALIAS. Normal, il sont du même coin.
D'ailleurs, ils se prêtent leurs machines pour les démos. On pouvait donc voir VISION DOC sur FALCON 50Mhz et je dois dire qu'après avoir utilisé PHOTOSHP et XPRESS sur QUADRA 650, ça fait tout drôle de voir une telle rapidité à afficher le catalogue "visuel" d'un dossier sur un simple FALCON.
Ah oui, au fait, DOC, c'est pour le fait que VISION fasse le catalogue d'un dossier en affichant toutes les images cotes à cotes selon vos critères de sélections. C'est génial et tout bonnement indispensable. Surtout à 490,00 F.
ALIAS, c'est aussi PROMETHEE qui devient de plus en plus monstrueux, jour après jour comme en témoigne Jean Jacques ARDOINO dans son cahier BUREAUTIQUE.

JEAN CLAUDE GAILLARD
est un auteur de sharewares qui, s'ils ne sont pas d'une esthétique délirante, ont l'air très bien conçus. Je laisse J.J.ARDOINO (encore lui) vous en parler en cahier... DOMAINE PUBLIC.

ST&Co

# L'ECTS

## L'ECTS : UN SALON PROFESSIONEL

L'ECTS est un salon professionnel du jeu vidéo (oui, oui, ça existe !). Il se déroulait à LONDRES du 26 au 28 mars. L'ECTS est une étape importante pour ATARI, qui a ainsi confirmé sa présence dans le domaine du jeu vidéo, pour l'instant dominé par deux grosses entreprises qu'il est absolument inutile de citer.

Au total : trois jours de salon, pour une foule de nouveautés et de previews impressionnantes. Mais commençons par le commencement :

## UN STAND DIGNE DE LA JAG !

ATARI disposait d'un stand (en forme de JAGUAR !) de taille plutôt très correcte par rapport à ses concurrents comme SEGA qui se cachait dans un coin et NINTENDO qui n'a pas eu le courage de venir. Du coup le principal adversaire d'ATARI sur le salon était SONY, qui représentait à eux seuls pas moins de 20% de la surface avec uniquement 5 jeux !!!

En effet SONY laissait à la disposition près de 30 PSX. A notre grande surprise (et c'est tant mieux), les jeux PSX sont certes très impressionnants visuellement, mais absolument trop simples à mener à terme : une demi-heure de RIDGE RACER et le jeu est terminé, quant à TOSHIDEN, une heure suffit pour être le meilleur !

Bref SONY nous a impressionné par sa présence physique mais beaucoup moins par la qualité des produits présentés.

## MAIS REVENONS A NOS MOUTONS !

Le Stand Atari était assez bien fourni en nouveautés plutôt alléchantes et je m'empresse de vous les présenter :

### DEFENDER 2000

Jeff Minter, l'auteur des jeux psychédéliques comme TEMPEST 2000 sur JAGUAR et LLAMAZAP sur FALCON prépare une adaptation d'un des plus grands hits des salles d'arcade et jeux micro. A l'instar de TEMPEST 200, cette version comportera en fait trois jeux différents : CLASSIC, DEFENDER et DEFENDER 2000.

faire une véritable ovation de ce nouveau délire de Jeff MINTER ?Bref, DEFENDER 200 JAGUAR s'annonce encore comme très captivant, Les inconditionnels de ce hit vont ils, comme pour TEMPEST 200, faire une véritable ovation de ce nouveau délire de Jeff MINTER ? Réponse dans quelques mois !

### DOUBLE DRAGON 5

La suite du célèbre jeu de café est annoncé sur Jaguar pour ce mois-ci. Il s'agit d'un nouveau jeu de Baston a priori assez bien fini, mais ne nous avançons pas trop. Un test devrait lui être consacré le mois prochain.

### DOOM LINK

Une version deux joueurs du jeu le plus couru du moment. Rien de changé au niveau du jeu proprement dit, mais que plaisir de pouvoir terrasser son adversaire dans un combat à mort !

Bref une version fort attendue qui relancera un intérêt supplémentaire à DOOM, mais il faut dire que pour celui-ci, ça marche plutôt bien à ce niveau.

### RAYMAN

Présenté à l'ATARI SHOW et à l'ECTS, ce jeu de plateau révolutionnaire et ultimement beau devrait sortir prochainement. Il y avait pas moins de cinq consoles, oui cinq JAGUAR, pour le présenter (quatre chez Ubi Soft et une chez Atari). Inutile de dire que c'est peut-être le titre le plus attendu sur notre console préférée.

### FIGHT FOR LIFE

On l'oublie même avant sa sortie !

Franchement, même si TOSHIDEN est trop simple et par contre très beau, FIGHT FOR LIFE est lui intéressant, mais complètement raté visuellement. A trop avoir développé le concept du personnage qui évolue dans le jeu, le graphisme a été sacrifié, le mot n'est pas trop fort, pour aboutir à un design des personnages absolument HORRIBLE.

Bref un jeu qui va certainement nous décevoir énormément s'il sort tel quel. Pour se consoler, les techniciens noterons une fois de plus la démonstration de puissance de la JAG en matière de mapping (mais quel dommage que cette prouesse technique soit massacrée par un designer d'objets absolument sans talent !)

### BLUE LIGHTNING

Normalement il s'agira du jeu livré avec la Jaguar, mais il paraitrait que celui-ci est loin d'être terminé.

Il s'agit d'un jeu de tir avec mapping du sol et zooms d'énormes sprites.

Le but est simple : tout dégommer et ne pas se faire toucher. Un jeu qui a l'air assez sympa mais difficile à contrôler dans sa version preview.

### HIGHLANDER

Qui ne connait pas ALONE IN THE DARK ? HIGHLANDER c'est cela et bien plus ! Imaginez ALONE IN THE DARK avec des personnages encore plus réalistes.

HIGHLANDER est sans aucun doute un futur Hit JAGUAR.

### PINBALL FANTASIES

21ST CENTURY nous propose après PINBALL DREAMS pour FALCON, la suite sur JAGUAR. Vous l'avez compris il s'agit d'un jeu de flipper plutôt réussi avec des musiques et graphismes de qualité.

### ULTRA VORTEX

Pour les fans de MORTAL COMBAT : préparez vous à un jeu du même type mais encore réalisé. Cette fois-ci, les personnages sont composés d'images qui ont été retouchées minutieusement.

Un jeu de baston qui devrait ravir les fans de ce type de jeu.

### BURN OUT

Il s'agit d'une course de moto à la façon SUPER HANG ON. La réalisation est correcte et ce devrait en faire un bon jeu JAGUAR. Une version était visualisable au salon ATARI SHOW du 1er et 2 avril.

### WHITE MEN CAN'T JUMP

Vous aimez le Basket de rue ? Alors vous serez ravis. Ce jeu mêle mapping et zooming de sprites. Bref un produit qui nous semble plutôt sympathique mais qui gagnerait à être légèrement accéléré.

Voilà pour les principaux jeux visionnés au salon. On attend plus qu'ATARI pour nous sortir tous ces produits dans un proche futur. En attendant je retourne à mon JOYPAD.

MICHEL SAVARY

# LA BÉCANE

**TAG/SAFPAO**

96, rue du Faubourg Poissonnière 75010 Paris
42 80 10 39 - Fax. 42 80 61 46

## MATERIEL NEUFS

| | |
|---|---|
| Falcon 4 Mo | 4990 |
| Falcon 4 Mo avec disque dur 120 Mo | 5790 |
| Eagle open avec carte graphique 16 millions de couleurs | 13900 |

## MONITEURS NEUFS

| | |
|---|---|
| moniteur SVGA 14" | 1690 |
| Moniteur 17" | 4990 |

## PROMOTIONS AVRIL-MAI 95

| | |
|---|---|
| Moniteur monochrome | 750 |
| Mémoire 1 Mo | 250 |

## OCCASIONS (suivant arrivage...)

| | |
|---|---|
| 1040 STF, STE | ✆ |
| ATARI Méga STE | ✆ |
| ATARI TT 030 2Mo/sans DD | 4500 |
| SLM 804 v | 1000 |
| Carte extension 16 Mo | 890 |
| Eizo 21" monochrome | 3890 |

## EXTENSIONS MEMOIRES

| | |
|---|---|
| STE 2 Mo | 600 |
| STE 4 Mo | 1190 |
| TT 4 Mo sans carte | ✆ |
| TT 16 Mo | ✆ |
| TT 32 Mo | ✆ |
| TT 64 Mo | ✆ |

## Cartes extension TT

| | |
|---|---|
| 16 Mo | ✆ |
| 32 Mo | ✆ |
| 64 Mo | ✆ |

## ÉMULATION

| | |
|---|---|
| votre ATARI sur PC avec JANUS | 2500 |

## DISQUES DURS

| | |
|---|---|
| Externe STF/STE avec Top Link 270 Mo | 2490 |
| Externe Falcon/TT 270 Mo | 2100 |
| Externe Falcon/TT 540 Mo | 3090 |
| Boitier alimentation double, pour sysquest et CD rom | 900 |
| Boitier alimentation double, avec sysquest 200 Mo et CD rom | 4990 |

## CD ROM externe à partir de 1790

## IMPRIMANTES

| | |
|---|---|
| Stylus color Epson avec pilote Calamus | 4290 |

## CONSOMMABLES IMPRIMANTES

| | |
|---|---|
| Cartouches HP noir | 220 |
| Cartouches HP couleur | 240 |
| Toner SLM 804 | 450 |
| Toner HP IIIP | 590 |
| Toner HP 4L | 590 |

## SCANNER EPSON

| | |
|---|---|
| 16 millions de couleurs | ✆ |

## INTERFACE DMA/ SCSI

| | |
|---|---|
| Link 2 (pilote également les CD) | 890 |
| Top Link | 490 |

## LES OCCASE DU MOIS

| | |
|---|---|
| Méga STE open | 1800 |
| **ATARI** TT open | 4500 |

## LOGICIELS

| | |
|---|---|
| Calamus S | 890 |
| Calamus SL | 1390 |
| Calamus Windows NT | 8890 |
| Calepin | 249 |
| Semprini | 249 |
| Speedo GDOS-5 | 449 |
| Redacteur V. 1 | 90 |
| Redacteur 3 | |
| LDW power | 90 |
| DA's Picture | 1190 |
| Pure-C | 1490 |

## OCCASIONS-REPARATIONS

Tous materiels **ATARI**
ACHAT REPRISE de votre ancien materiel

## FLASHAGE DE DOCUMENTS sur

Calamus S, SL et Windows NT

| | |
|---|---|
| Film | 80 |
| Bromure | 70 |

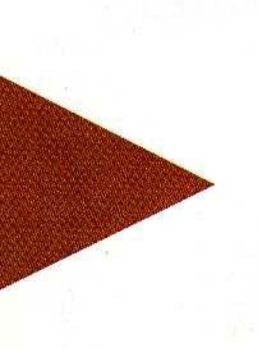
prix dégressifs suivant quantité....
Exécution de maquette - Création - Cromalins

## PC 486 A PARTIR de 4900

## EAGLE = 17 900 frs

8 Mo / disque dur 540 Mo
(extensible à 256 Mo de ram)
carte graphique 16 millions de couleurs
vitesse = TT X 2.5
démonstration en magasin

Ventes par correspondances par chèque ou carte bleue - Magasin ouvert du mardi au samedi de 10h à 19h



# P.A.O.

dirigé par Patrick BONNET

## ecrire pour CALAMUS SL

Ecrire des textes dans CALAMUS SL n'est pas un réel plaisir et si on a au moins la chance d'avoir un éditeur de texte incorporé, il faut reconnaître que passer par un traitement de texte extérieur est plutôt recommandé.
Seulement voilà : comment récupérer les attributs et enrichissements de vos textes ?
Avec LE REDACTEUR 4 pardi ! Il possède un petit module LIB>CTX qui effectue la conversion pour CALAMUS 1.09. Actuellement, il faut encore passer par ce dernier pour récupérer les tabulations, mais ETILDE voudrait bien porter cette translation au SL. Le tout c'est d'avoir la structure des fichiers textes CALAMUS SL. Alors si vous les avez...



# CALAMUS SL : LES MODULES (suite)

## LES MODULES DONT VOUS N'AVEZ JAMAIS ENTENDU PARLER (4)

Dernier né (à notre connaissance) de chez Adequate System, le module HILFS.CXM favorise une meilleure gestion des lignes d'aide.

Lignes, grilles, colonnes Il existe dans Calamus SL diverses sortes de lignes d'aide à la construction d'une maquette. Il s'agit des lignes horizontales ou verticales que l'on place (mais qu'on ne déplace pas) où l'on veut à la souris, des lignes résultant des paramètres saisis dans le formulaire de multicolonnage et enfin d'un grille paramétrable en largeur et hauteur. Tous ces éléments peuvent devenir magnétiques selon les besoins afin de favoriser un positionnement des plus précis. Jusqu'à présent la seule façon de sauvegarder l'ensemble de ces "charpentes" consistait, après les avoir tracées sur une (ou plusieurs) page maître à sauver cette dernière, ou encore à sauver une page vide les contenant. L'inconvénient majeur de cette méthode résidait dans une perte de temps et de place (sauvegarde de pages vides uniquement pour récupérer les lignes d'aide...). Le module HILFS.CXM apporte une bien plus grande souplesse dans cette gestion. Il permet de créer autant de jeux de lignes d'aide que l'on désire, de les sauver, de les charger, de les attribuer aux pages selon les besoins au cours de son travail. Il tient compte des différents types de lignes d'aide et permet de lors d'un enregistrement de jeu de n'en sélectionner que certains types. En outre, il ajoute quelques fonctions elles aussi judicieusement destinées à faciliter le travail. En effet, le second champ de commandes du module affiche une liste de toutes les lignes d'aide. En cliquant sur l'une d'elle dans cette liste il devient possible d'en modifier la position en entrant la nouvelle coordonnée dans la petite boite de dialogue qui s'affiche. La mise en place d'une ligne s'opère de manière analogue. Ce n'est plus à la souris qu'on agit (ce qui avec la méthode classique nécessite un fort agrandissement afin d'atteindre la précision voulue) mais ici encore en saisissant la coordonnée.

Subtilité supplémentaire, une des icônes de ce champ de commandes permet une mise en place multiple en proposant les paramètres suivants : nombre de lignes horizontales et/ou verticales, position de départ, espacement et variation éventuelle de cet espacement.

Alors ? L'essayer c'est l'adopter ! Adequate System prouve une fois de plus que lorsque certaines tâches considérées à tort comme triviales se voient épaulées par des outils "adéquats" c'est l'ensemble du processus de mise en page qui s'en trouve amélioré. À ce titre ce nouveau module est une réussite, moins spectaculaire que le module PAINT des mêmes, certes, mais tout aussi utile.

Patrick BONNET

## DA'S LAYOUT

Nous avons eu le plaisir de recevoir une mise à jour de DA's Layout TC (testé dans le n° 91). Le logiciel en est maintenant à la version 5.310.

Rappelons pour LE lecteur de StMag qui l'ignorerait encore que ce logiciel est un programme de PAO doté de fonctionnalités très puissantes qui en font le concurrent le plus direct (et le seul) de Calamus SL.

Outre quelques pilotes d'imprimante supplémentaires (Epson Stylus Color par ex.), cette mise à jour propose une fonction de sélection d'objets empilés des plus astucieuses. Lorsqu'on plusieurs objets sont disposés les uns sur les autres, il n'est pas toujours facile de les voir ou de les sélectionner. Jusqu'à présent, dans DA's Layout l'appui sur la touche Control permettait de faire apparaître les cadres les uns après les autres (avec Schift). Cependant cette facilité ne résolvait pas le problème d'un cadre totalement masqué. Comment être sûr qu'il s'agit bien du bon ? La réponse apportée à présent est tellement élégante qu'on se demande pourquoi personne n'y avait pensé avant. Dorénavant, il suffit de placer le curseur au-dessus des objets empilés en appuyant sur la touche Control. Aussitôt s'ouvre une petite fenêtre dans laquelle est affiché un objet de la pile, son état (sélectionné ou non) ainsi que sa nature. Un clic sur un des boutons au bas de la fenêtre permet de passer à l'objet suivant et ainsi de suite. Bien entendu, ce faisant, on a tout loisir de (dé)sélectionner n'importe quel objet. Le confort de travail procuré par cette fonction est des plus appréciable. Saluons ici le sérieux avec lequel se fait le suivi de ce logiciel qui confirme bien qu'il est lui aussi un des "grands" de la logithèque atarienne.
Patrick Bonnet

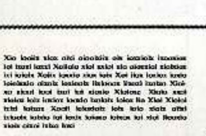
# Pièges Assistés par Ordinateur

Un petit regard sur la mise en place de photos dans les pages de nos travaux de "paoistes" acharnés.

## Hiérarchiser

La plupart des logiciels de PAO permettent de modifier la taille d'une image de manière proportionnelle et parfois même en optimisant cette taille par rapport à l'impression qui en sera faite. Cette fonction se doit d'être utilisée lorsque le document comporte des images. Et ceci pas uniquement pour ce à quoi elle semble destinée (conserver les proportions, optimiser). En effet, elle va permettre en outre d'indiquer au lecteur l'importance attachée à chaque photo, à la fois par son emplacement (paramètre dont on tient souvent compte) mais aussi par sa taille (paramètre qu'on néglige plus souvent). Il convient effectivement de hiérarchiser les photos, d'indiquer l'importance respective qu'on y attache par leur taille. L'oeil du lecteur ira plus volontiers de la photo la plus grande à la plus petite que l'inverse. Des photos d'importance égale auront de ce fait à peu près la même taille.









## Recadrer

Autre fonction disponible, le recadrage consiste à éliminer les parties d'image qu'on ne veut plus voir. Il peut être "physique" et coupe alors réellement le surplus ou "virtuel" en modifiant la taille du cadre qui devient alors une sorte de fenêtre plus ou moins grande sur l'image. La première méthode a l'avantage de faire gagner de la place, quand à la seconde elle permet de changer d'avis en cours de route sans avoir à



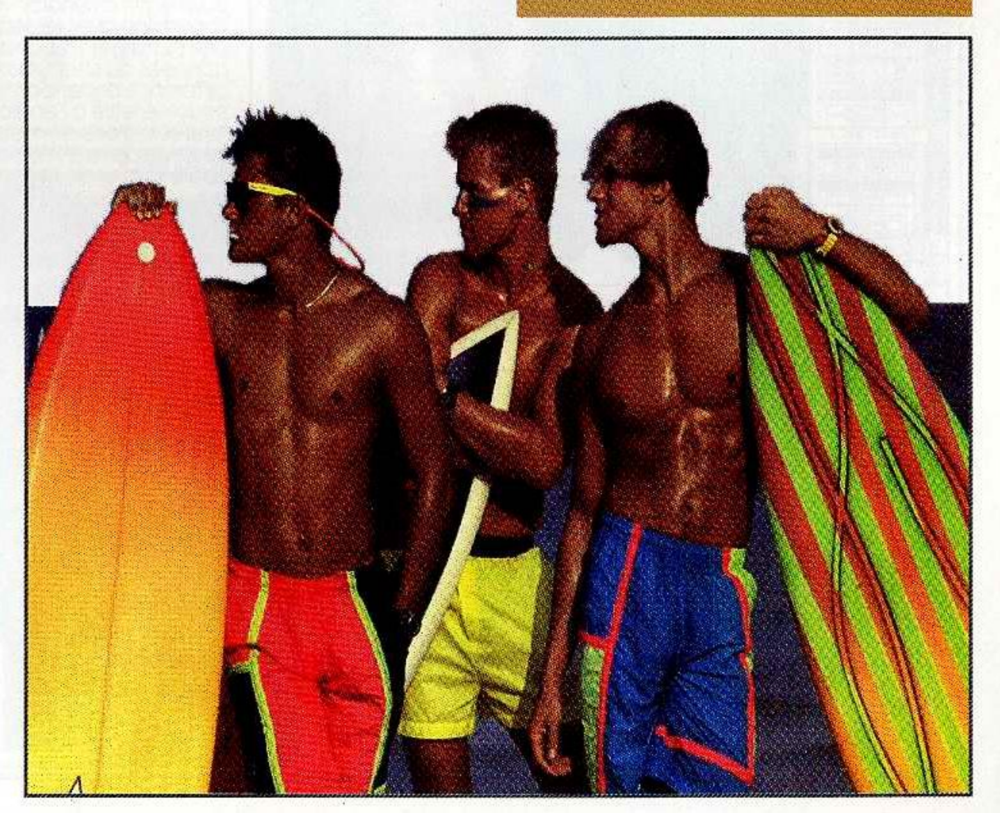
recharger l'image. Voici donc une fonction qui va non seulement permettre d'affiner le travail de hiérarchisation mais également d'ôter de l'image les parties inutiles qui l'encombrent en qui en gênent la lecture.

## Détourage partiel

Voici une façon peu utilisée d'augmenter l'impact visuel, de renforcer la dynamique d'une illustration. Il s'agit, tout en conservant le cadre habituellement rectangulaire de la photo, de ne détourer qu'une partie de celle-ci. Ceci donnera alors l'impression qu'une partie de l'image (le sujet principal) sort de ce cadre, qu'elle va au-devant du lecteur en quelque sorte. Cette technique elle aussi participe du travail de hiérarchisation de la mise en valeur des illustrations sur la page. À taille égale, le regard se portera plus facilement sur une image dynamique résultant de ce travail que sur une image classique ailleurs sur la page.




Patrick BONNET



# DA'S PICTURE PRATIQUE

Le module vectoriel (abordé le mois dernier) permet également de pallier l'absence de fonctions textuelles. L'unité des produits de Digital Arts favorise à partir de DA's Vektor, de DA's Layout ou de DA's Repro CD, la récupération de caractères sous forme de chemin vectoriel (importation d'une fonte .CFN, transformation du caractère en objet vectoriel, exportation au format .RVP, propre à Digital Arts). Hélas, ce format, s'il a le mérite d'être cohérent, n'en n'est pas pour autant des plus courants : pourquoi n'avoir pas autorisé le chargement du .CVG beaucoup plus universel ? Pour ma part, je n'ai trouvé aucun convertisseur capable de réaliser la transformation RVP->CVG... hors les logiciels mentionnés ci-dessus. Sur la disquette accompagnant votre revue préférée, vous trouverez un fichier auto-décompactable nommé RVP.TOS contenant tous les caractères (minuscules et majuscules) d'une police Times sous forme de fichiers .RVP directement utilisables dans DA's Picture. Nous allons voir ci-dessous comment intégrer avec eux du texte dans une image.




Illustration 1
L'image étant chargée, activer le module vectoriel qu'on place en mode "Edit". Ensuite, charger le premier fichier .RVP (un "f" en l'occurrence)

Illustration 2
Le chemin vectoriel chargé se place en haut à gauche de l'image. Pour le placer au bon endroit, il faut cliquer sur "Tout sél." du module vectoriel afin de pouvoir déplacer l'ensemble du chemin à l'endroit voulu. Recommencer l'opération avec les lettres suivantes une par une ("Charger", répondre "Oui" pour "Ajouter les données au chemin vectoriel existant"). Une différence cependant : pour déplacer la nouvelle lettre à l'endroit voulu, il ne faut plus "tout sélectionner", mais, fléché noire active (toujours dans le module vectoriel), tracer un cadre autour de la nouvelle lettre avant de pouvoir la mouvoir. En effet, comme son nom l'indique "Tout sél." sélectionne l'ensemble des points, c'est-à-dire dans notre cas aussi bien ceux de la première lettre chargée que de la suivante.

Illustration 3
Toutes les lettres chargées et mises en place, activer le mode d'édition du masque. L'outil gauche sera le crayon réglé à la taille "1", couleur noire (G=0%). L'outil droit sera le "remplisseur", couleur noire lui aussi. Cliquer maintenant sur "outil gauche" du module vectoriel : le contour des lettres va être tracé avec du "masque". Ensuite, désactiver le mode d'édition du module vectoriel ("Non"), cliquer avec le bouton droit à l'intérieur des lettres pour les remplir de "masque".



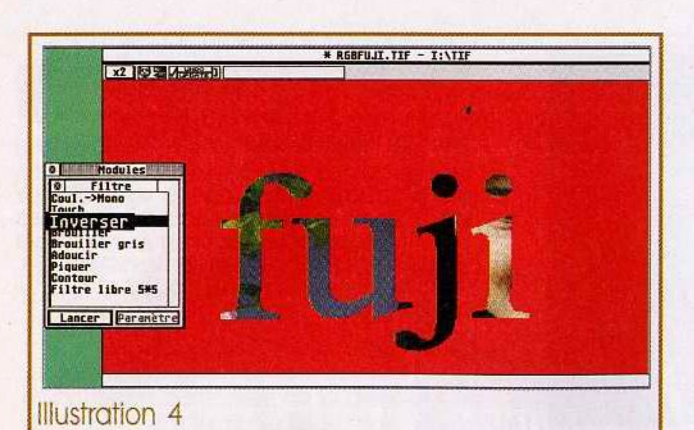



Illustration 4

Appeler le module "Filtres" puis le filtre "Inverser" : tout est masqué sauf les lettres.

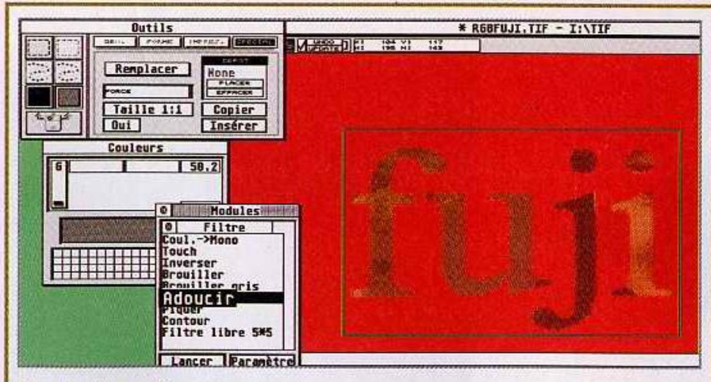



Illustration 5

Régler la couleur de l'outil droit à 50,2% puis remplir les parties ajourées (le masque 8 bits ne "masque ici qu'à 50%). Avec l'outil "bloc", tracer un cadre qui entoure entièrement l'ensemble des lettres (ceci permettra d'abréger les calculs à la partie contenue dans le bloc). Lancer le filtre "Adoucir" (matrice 5X5, curseur au milieu dans la fenêtre de paramètres).




Illustration 6

Désactiver le masque tout en le laissant visible. Appeler le module "Dégradé de couleurs" et lancer Dégradé blanc. Rendre le masque invisible pour juger de l'effet.

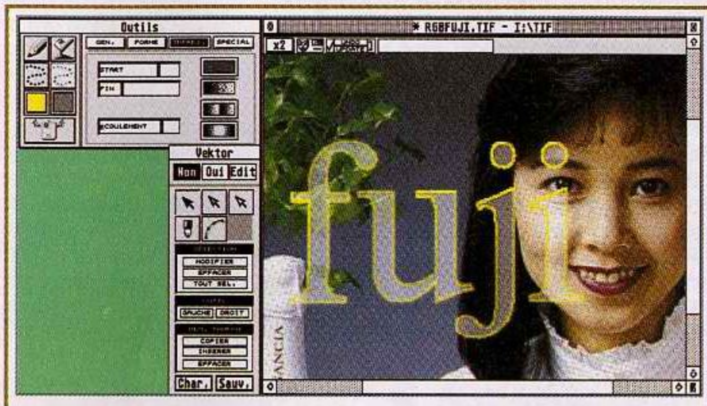



Illustration 7

Régler l'outil gauche (crayon) à la taille 1 avec les paramètres d'impression identiques à ceux de l'illustration. Replacer le module vectoriel en mode d'édition, puis cliquer sur "Outil gauche". Le crayon suit à nouveau les contours du chemin vectoriel.

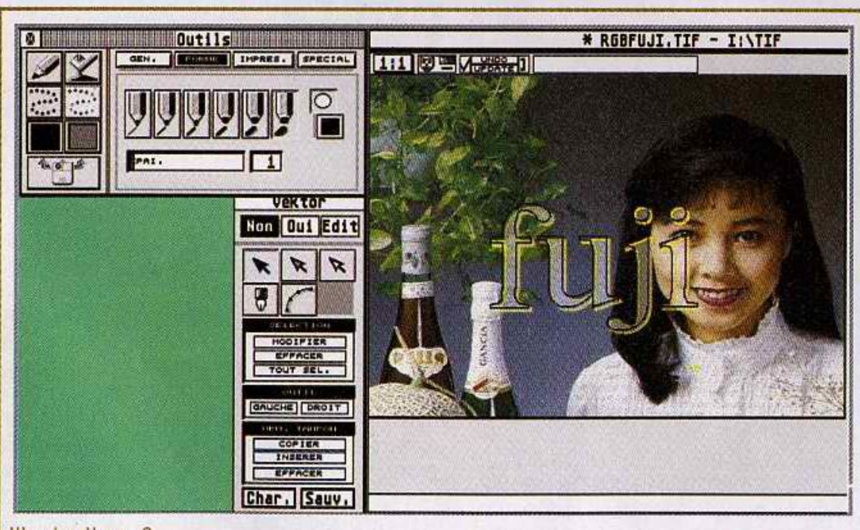



Illustration 8

Le chemin vectoriel étant toujours disponible, on peut par ex. après avoir tout sélectionné, le déplacer légèrement avant de lui appliquer un autre outil afin d'expérimenter d'autres effets (dans l'exemple tout simplement crayon couleur noire, taille 1).

Voilà pour cette fois. Le mois prochain, toujours à l'aide du module vectoriel, nous verrons comment appliquer une "vitre" composée de multiples carreaux colorés sur une image.

Patrick BONNET




## THE K..AT

Est une télécommande pour tout ATARI indisensable à tout musicien possédant un "home studio". Avec celle-ci, vous pouvez piloter 14 fonctons de votre ordinateur jusqu'à cinq mètres de distances (longueur du cable fourni) et vous faire ainsi 16 Set Up différents. Disponible chez MMS pour 635,00 F.
Test très prochainement!!!

*Plus d'ailleurs par effet du hasard que par intention éditoriale de flatter quelques grincheux repérés à l'At-Show et sur le serveur, ce cahier musique ne recèle aucun programme réservé aux ressources audio du Falcon...attendez le prochain et la suite de la présentation de la gamme SoundPool.*

*Les chiffres de ventes le montrent, les éditeurs de synthés n'ont plus vraiment la cote. Le Général MIDI et sa cohorte de mercenaires (les presets de synthés) sont en passe d'exterminer la créativité sonore. Les officines spécialisées vous le confirmeront, les musiciens veulent se contenter de cliquer sur la basse 'Pastorius', la touche d'arrangement 'Beatles', et pestent ensuite contre l'ingratitude du showbiz qui ne rend pas hommage à leur génie. La créativité passe impérativement par la personnalisation des timbres. L'intérêt d'un bon éditeur dédié est d'offrir une vision du synthé qui stimulera la création. Allez comprendre un SY-77 sans le P. Goutier's SynthWorks! Obstiné, même à contre-courant, ST-Mag vous propose des éditeurs.*

*Le morceau de choix c'est Sound-Diver/Surfer de chez EMagic (ex C-Lab, on ne le dira plus). Cet époustouflant bibliothécaire-éditeur universel présente l'originalité absolue de permettre de ranger dans une même bibliothèque les articles de machines diverses, synthés, processeurs d'effets, patch-bays, directement adressables par un simple clic.*

*Pour sa connotation retro on signale un éditeur de tous les 4-Op Yamaha (sauf mon FB-01, personne n'est parfait) pas vraiment récent de chez Gerdees, mais c'est pas cher et ça peut rapporter gros.*

*FreeStyle de chez SoundPool s'inscrit à première vue dans la lignée de Swing (ST-Mag 94) en reprenant le concept des arrangeurs "hard" Roland. Mais il est doté de divers raffinements originaux, comme de l'utilisation sur scène (ou ailleurs) sans moniteur, et le fonctionnement en // avec CuBase.*




# FREESTYLE

Nous abordons avec ce numéro la présentation de la gamme SoundPool, qui s'illustre par son éventail de produits audio pour Falcon, enfin distribuée en France grâce à l'initiative de FORUM, avec des documentations concises, efficaces et fort bien traduites, comme on aimerait en rencontrer plus souvent. Fort logiquement donc, nous commençons par vous parler de FreeStyle qui n'a rien d'audio, ni de spécifiquement Falcon. Il fonctionne au contraire sur tout Atari, la fonction d'arrangeur n'ayant pas d'exigences audio particulières. FreeStyle se décline en versions Lite et Pro qui correspondent à la taille de l'orchestre d'accompagnement que l'on souhaite s'offrir. La version Lite à un peu moins de 1 000 F, est assez proche de Swing que nous présentions le mois dernier. La version Pro, aux environs de 2 000 F, offre 3 pistes instrumentales supplémentaires.

Les arrangeurs sont un terrain de revanche de ce Général MIDI évoqué dans l'édito. De Band in a Box à FreeStyle en passant par Swing (voir ST-Mag précédent), ils sont le plus souvent généreusement implémentés pour les machines grand public (pas péjoratif) dont ils tirent le plus grand parti. Il suffit de charger la configuration correspondant au synthé en question et un bon arrangeur utilisera alors tous les effets de changement de timbres, d'envoi de contrôleur de modulation, de pitch-bend et de pan, parfois plus même, qui vont donner une certaine allure à l'arrangement.

Sinon il faut impérativement se peler de tout configurer: numéros de program change pour tous les morceaux, sons des percussions.. car ces softs génèrent fréquemment des appels de timbre pour donner plus de vie à l'arrangement. Dans certains de ces programmes il n'est même pas possible d'inactiver les changements de timbres si l'on souhaite travailler avec une seule configuration. Tel n'est heureusement pas le cas de FreeStyle, encore faut-il penser désactiver la fonction à chaque chargement d'un nouveau morceau.

FreeStyle fait ce que l'on peut attendre de ce genre de programme. Il a deux modes de fonctionnement principaux: song et MIDI.

### mode song

En mode song il se contente de jouer la grille telle qu'on l'aura définie, en laissant un canal pour jouer la mélodie sur le clavier MIDI. Les interventions sont alors limitées. Une touche de fonction sert à forcer des changements de timbres, selon des modalités qui diffèrent suivant l'option expert ou basic. La quantité de variations que l'on pourra entendre est relativement limitée: intro, original, variation, break vers l'original, break vers la variation, et final. Les concurrents ne font en général pas plus, à l'exception de Band in a Box qui (pour certains styles seulement) peut montrer une richesse impressionnante. Mais Band in a Box a une très nette connotation jazz, pour preuve l'intégralité du Good Book (la Bible des jazzistes) qu'il propose en option. Le travail systématique sur une grille constituant le plus gros de l'apprentissage du jazz. Band in a

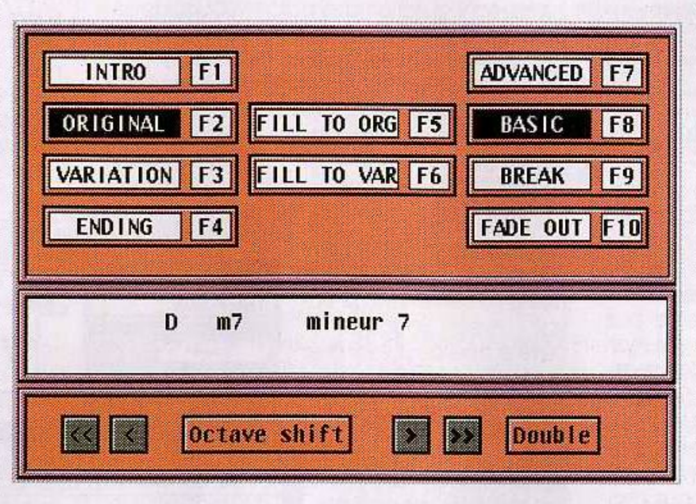
Box se limite par contre en grande partie à la section rythmique: piano, basse, batterie. FreeStyle Pro génère également 3 pistes d'accompagnement en contrepoint de la basse qui donnent une certaine couleur au morceau.

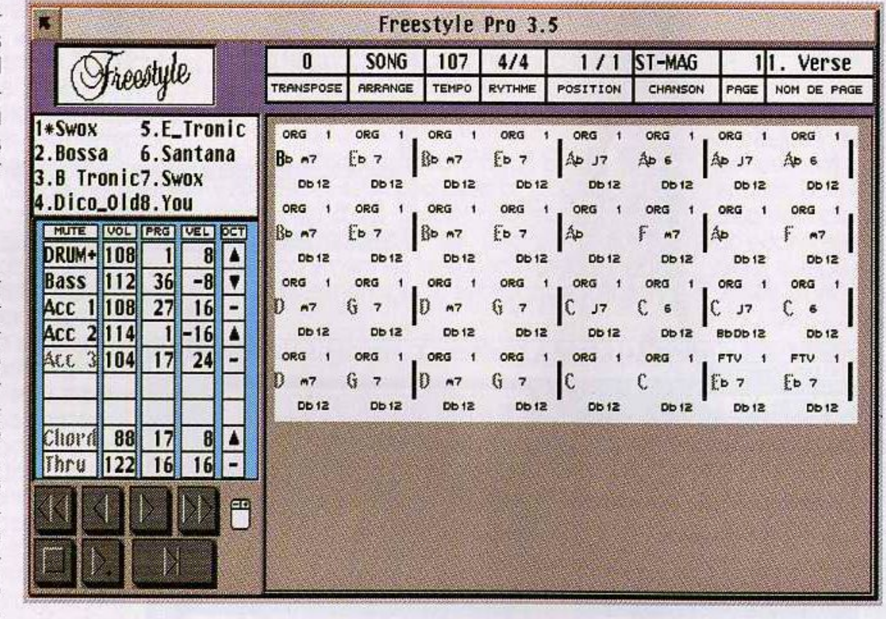
Ce mode Song a deux applications principales. La première est évidemment didactique. Apprendre à jouer en même temps qu'une section rythmique, à anticiper sur les changements d'accord, à jouer en place. Il n'y a curieusement pas en général sur ces programmes de possibilité de mise en boucle d'une région particulière de la grille pour apprendre à soigner un enchaînement. Il faut alors arrêter, se repositionner sur la mesure souhaitée avec les flèches et lancer le "continue". La seconde est dans un souci compositionnel de travailler une interaction entre une grille harmonique et une mélodie en entendant en prime l'effet de percussions choisies parmi les styles proposés avec d'emblée une basse en place. La aussi FreeStyle se révèle efficace surtout grâce à son impressionnante panoplie de styles. Il est capable de générer une variété plus que raisonnable d'accords (plus de cinquante) et le travail d'écriture d'une grille personnelle est simplifié au maximum, avec toutes les fonctions couper/coller souhaitables.

## mode MIDI

Le mode MIDI est très différent, car il ne fait plus intervenir la grille, mais seulement le style, avec ses variantes et les changements de timbres de l'accompagnement. Dans ce mode le split du clavier, réalisé par le programme même si le clavier ne dispose pas lui-même de cette faculté, devient essentiel car la partie droite, comme dans le mode song, sert à jouer la mélodie, mais la partie gauche sert à impulser les changements de tonalité.

En clair, après déclenchement (barre d'espace), le programme se met à jouer avec la rythmique et l'accompagnement choisis, mais en restant obstinément bloqué sur le même accord. Il attend qu'on lui suggère de passer dans une nouvelle tonalité. Il faut pour cela jouer un accord dans la partie basse du clavier qui définira la nouvelle tonalité. L'astuce du programme sera d'identifier vos intentions avec un minimum d'information. Le jeu d'une seule note, un do par exemple lui suffira à comprendre que vous souhaitez passer en Do majeur. Pour le Do mineur il aura besoin d'une paire Do-Mib, pour une septième il se contentera de Sib-Do.. Il reconnaît également les Maj 7, les quartes (Do-Fa-Sol), les diminuées et les mineures-Maj7, ce qui constitue une bonne base. Ce mode de fonctionnement correspondrait donc à une section rythmique qui jammerait en comprenant télépathiquement votre désir de moduler, et dans quelle tonalité. Le rêve quoi!




Un certain nombre de paramétrages viennent donner du piment à la chose. Le principal est celui du décalage temporel entre votre indication de changement de tonalité et l'exécution de la chose, qui peut aller de l'instantanéité, à la blanche et même à l'attente de la mesure suivante. Les touches de fonction permettent de basculer entre les variantes du style, et de faire des appels de timbres. Les touches numériques permettent elles de choisir un des 8 styles que l'on peut associer à chaque morceau. Il est possible de forcer la basse à être indépendante des renversements d'accords joués à la main gauche. Le tout à donc un caractère ludique certain, et peut permettre d'impressionner fortement les copines persuadées d'avoir découvert le nouveau Miles Davis, à la tête d'un orchestre d'une docilité exemplaire, à défaut d'une créativité exceptionnelle. Une page "répertoire" permet de construire, et de sauver un montage de morceaux.

## les +

Un des points forts de FreeStyle est de disposer d'un catalogue impressionnant de styles (plus d'une centaine, et vraiment pour tous les goûts), sous forme de disquettes complémentaires à un prix modique. Les deux variantes Lite et Pro ont été également prévues pour être utilisables sur scène, et sans s'encombrer d'un moniteur. Il suffit de choisir l'option, de mettre programme et disquettes en autochargement, toutes les fonctions seront alors déclenchables à partir du clavier Atari ou en MIDI, et particulièrement avec la télécommande K-AT.

On note aussi une communication poussée dans les deux sens avec CuBase, qui permet de récupérer dans l'un les données de l'autre, de synchroniser les actions, grâce à l'utilisation de M-ROS. C'est une façon de créer des styles personnels dans FreeStyle encore que la chose ne soit pas si simple. C'est aussi le moyen d'enregistrer des pistes dans CuBase en s'aidant de FreeStyle.

SoundPool est, on le voit, une maison sérieuse qui apporte un fini certain à ses produits. La fonction arrangeur de FreeStyle est assez comparable à celle des concurrents, dans ses performances de base, mais l'environnement y est particulièrement soigné, et l'accroissement continu du catalogue de styles, déjà bien fourni est des plus encourageant.

François AUBOUX



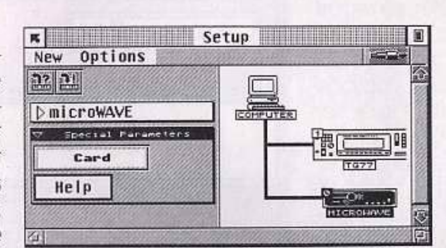
# SOUNDDIVER/SURFER

On pouvait s'y attendre. Lorsque E-Magic se décide à sortir un bibliothécaire-éditeur universel, il ne risque pas de passer inaperçu. La vocation de ce type de programme étant précisément d'être universel, il ne faut pas en attendre le luxe de raffinement en édition que l'on trouve dans un SynthWorks dédié, avec la vision de l'instrument qui s'en dégage et l'intelligence des options de création aléatoire de timbres... Le programme en prenant du poids limiterait sa faculté de fonctionner en multitâche qui est une de ses raisons d'être. Sa fonction première est de permettre à tout moment de trouver le plus rapidement possible en écoutant un morceau, le timbre qui va faire sonner l'arrangement, avec la possibilité de le modifier, et là Sound-Diver et Sound-Surfer assurent.
Sound-Surfer est la version uniquement bibliothécaire de la chose, Sound-Diver est celle qui inclue l'éditeur avec les modules pour chaque outil MIDI connu (des centaines), respectivement aux environs de 1 500 F et 2 500 F.

## Sound-Surfer

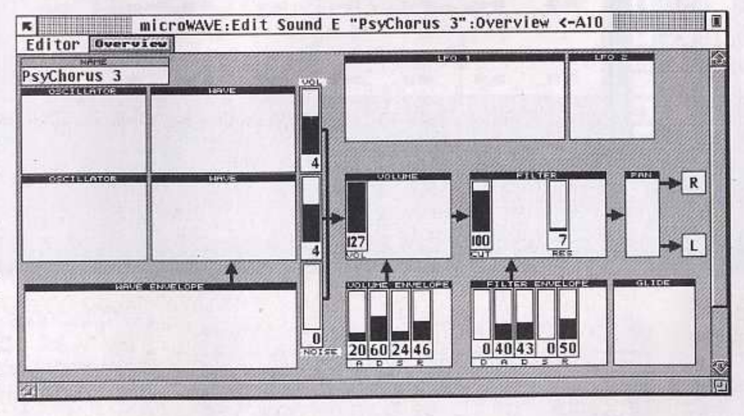
Le côté surf, c'est pour souligner à quel point la chose est ludique précise l'auteur. Il fonctionne sur tout Atari, sur tout moniteur au moins 640*400, avec tout TOS, G-DOS, affirme ne craindre ni accessoire ni programme auto pervers, être compatible tout périphérique du port cartouche, et même M-ROS. Il peut s'adapter à 1 méga + disquette, mais donne sa mesure avec 2 mégas + d-dur.
Sound-Surfer s'installe sur d-dur au moyen d'un programme qui donne droit à deux installations. Il faut donc penser à le désinstaller avant déplacement de fichier ou défragmentation, sous peine de perdre une installation.
Comme tous les programmes E-Magic, Sound-Surfer se donne un objectif simple, faire tout et mieux que tout le monde, avec évidemment Steinberg dans le collimateur. Nous comparerons donc à l'occasion avec le Studio-Module de ce dernier, son concurrent direct.
Un des points les plus originaux de Sound-Surfer est d'accepter de stocker pêle-mêle les données de machines diverses. Il suffit donc de créer une entrée librairie de basses, pour pouvoir y retrouver n'importe quel timbre de basse de l'un des 187 expandeurs que l'on utilise habituellement et l'avoir immédiatement disponible, car la librairie mémorise les trajets, configuration des patch-MIDI inclus. Le premier round est donc nettement ici pour E-Magic, car Studio-Module ne charge pas les librairies SynthWorks et oblige à un fastidieux travail de création de banques à partir de la librairie, qui ne sont fatalement de plus jamais à jour.

## configuration




La première phase est évidemment l'apprentissage de l'environnement de travail. Avec Sound-Surfer cette étape peut se limiter à celui des configurations du patch-MIDI. Ceci fait, une fonction scan se charge d'identifier tous les périphérique musicaux connectés, d'installer les modules appropriés, et de requérir les dumps correspondants. Difficile d'imaginer plus convivial! On est donc en possession d'une configuration qui peut se charger automatiquement, et connaissant tout l'environnement.

Comme nous l'avions déjà signalé à-propos de Logic-Audio, la description des seules possibilités de personnalisation du programme suffirait à exploser les limites de l'espace imparti à cette rubrique, et de même pour les innovations apportées à l'ergonomie GEM. Le souci de tout faire comporte même quelques risques, comme celui d'écraser certaines données non bufferisées si la commande Auto-Surf est activée. J'ai ainsi presque perdu un microtuning savamment concocté! Mais un peu moins de précipitation aurait pu m'éviter d'avoir à aller farfouiller dans les vieilles disquettes.




## le style E-Magic

E-Magic est le plus actif militant du multifenêtrage de cette zone de la galaxie. 90 combinaisons de touches (Ctrl + pavé) pour stocker autant de config d'écran. Zoom finement contrôlé sur les tailles des sous-menus qui bordent ces fenêtres. Case de scrolling x/y, (à deux dimensions) et à vitesse puissamment variable. Sous-menus repliables. La liste des commodités est inépuisable. Dans Sound-Diver par exemple une aide en ligne, véritable didacticiel envisageant même les pires perversités de chaque synthé, peut-être imprimée toute ou partie. Les fenêtres sont semi-actives pour les sélections éparpillées, elles sont multi-ouvrables avec des zooms différents, et les "links" disséminés dans toutes ces fenêtres permettent de décider entres lesquelles les liaisons seront actives. Je vous épargne les 37 astuces de sélections d'objets multiples, le mini-séquenceur, les paramétrages de délais sur tous les étages des transmissions, le redimensionnement des mises en pages, et surtout les créations de modules personnels, ça fera toujours une page de gagnée. J'allais oublier la hiérarchie des objets, et donc l'option de déplacer les enfants en même temps que les parents, sans oublier le rappel des aieuls quand ils existent, avec option d'update. En allant faire par la suite un tour dans Excel pour se détendre, on a l'impression de se trouver face à un joujou pour atrophié du cortex. Les choses n'en sont pas démoniaques pour autant. Une utilisation simple est tout à fait envisageable.
Mes 4 mégas ne m'ont pas permis de tester l'interaction avec Logic-Audio (Soft-Link) ou CuBase (M-Ros!). Il semblerait selon certains utilisateurs qu'il y aie quelques problèmes de ce côté. Connaissant E-Magic, qui a résolu la question sur Mac, on peut penser que la mise au point ne devrait pas se faire trop attendre. Là, il faut reconnaître que Studio-Module s'octroi un round, car sa connexion avec CuBase sous forme de module est des plus sophistiquée, et elle marche sans faire appel au multi-TOS, ce qui n'est pas une mauvaise idée. Magic C pourrait arranger les choses.
Qu'attend-on d'une bibliothèque de sons? Les tris, les mix, les imports-exports, les fonctions de recherche... J'en suis encore à

essayer de la prendre en défaut. C'est le seul éditeur que j'aie vu capable de traiter de façon totalement transparente les sons en cartes ROM qui obéissent en général à une logique MIDI très différente. Du grand art.

## Sound-Diver

Sound-Surfer = Sound-Diver + tous les éditeurs. Parlons donc de ces éditeurs.

Le parti pris choisi est de mettre tous les paramètres d'édition dans une seule page. Deux en fait, car une page compacte est proposée sans les détails, où figurent seuls les grands blocs de l'architecture du synthé avec quelques macros en prime. On clique sur un bloc et la page s'ouvre dans la zone choisie. On peut alors soit se déplacer, soit appeler un preset d'écran, soit revenir à la page générale pour choisir une autre zone.

Tous les paramètres genre enveloppes disposent d'une édition graphique. L'édition de ces graphiques est très précise, mais comme les auteurs ont heureusement choisi la peu fréquente représentation réaliste où l'on voit les temps réels (je n'explique pas), les points ont une tendance à sortir facilement du cadre. L'option de faire des changements d'échelle demandera une certaine habitude, elle est la conséquence du système des modules, universalité oblige, et reste opérationnelle. C'est un des points où l'on voit la différence avec un éditeur dédié. On rappelle que Studio-Module lui ne contient pas d'éditeur.

La multiplicité un peu troublante des sigles pour décrire les potards est bien compensée par l'aide locale en ligne (Help sur la zone pointée par le curseur). Il est malgré tout préférable d'avoir une certaine connaissance du synthé pour retravailler les sons.

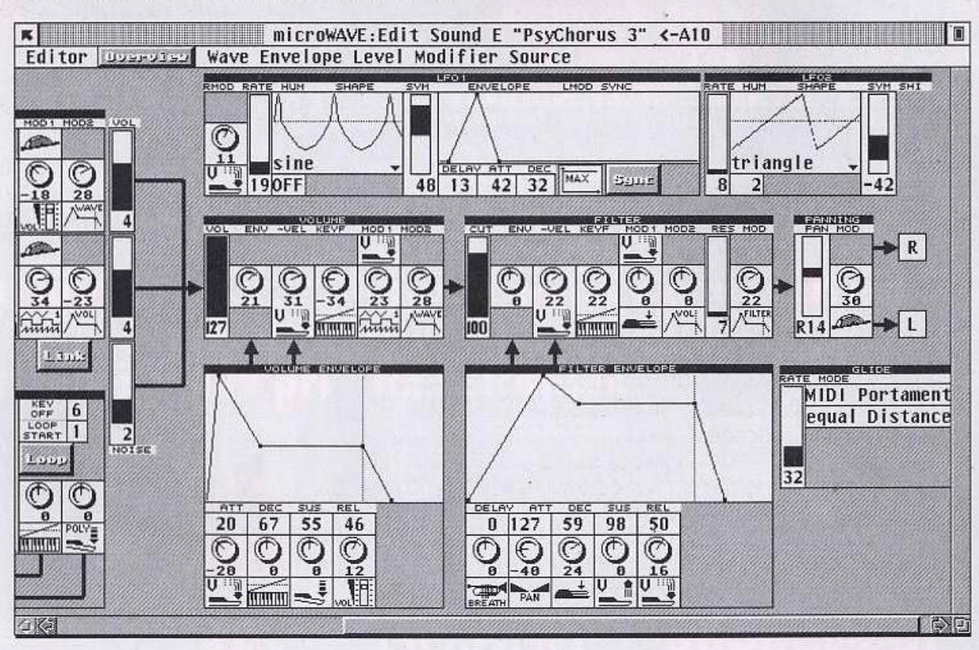
La souris en mode fader est une option qui devrait être obligatoire sur tous les programmes, car elle bien plus rapide et précise que l'in(dé)crémentation avec les boutons gauche et droit. La possibilité de taper directement les chiffres dès qu'un paramètre est actif est la bienvenue. La sélection des blocs à copier par clic dans la zone appropriée est parfaitement opérationnelle. Une originalité lui permet de servir à initialiser ou aléatoiriser le bloc choisi. La pratique du "drag & drop" est opportune d'autant qu'elle peut se faire entre différentes fenêtres.

Une fonction snapshot se révèle particulièrement utile dans un éditeur. Il arrive souvent au cours du tripatouillage d'un timbre de se dire qu'une étape n'est pas tout à fait celle que l'on souhaite momentanément, mais qu'elle présente un intérêt. Un Shift-Ctrl-N et le timbre est sauvé dans une librairie spéciale de snapshots sans écraser le timbre édité, action qui correspond elle à Shift-Ctrl-S. La librairie de snapshots a donc une vocation de brouillon des plus astucieuse, qui permet de ne pas alourdir la librairie principale.

La possibilité d'ouvrir des fenêtres qui regardent différents synthés, et de retoucher des timbres (ou des processeurs d'effets...) en parallèle, est par contre une nouveauté des plus originale et intéressante.

Sound-Surfer et Sound-Diver sont donc des produits exceptionnels qui rendront d'autant plus de services que l'on dispose d'un parc important de périphérique MIDI. Le plaisir d'utilisation est réel, encore que l'obligation d'utiliser multi-TOS ne soit pas une sinécure, la solution modulaire de Studio-Module sur CuBase étant plus conviviale. Mais le fait de pouvoir utiliser cette panoplie d'éditeurs en ligne est un plus important apporté à l'activité compositionnelle et Magic devrait apporter une amélioration à cette construction. On vous tient au courant.

François AUBOUX






# X-PERT 4

Il y a plusieurs bonnes raisons de parler de Xpert4 de Geerdes, malgré son manque d'actualité immédiate. D'abord, les aléas de la distribution en France de cet excellent éditeur allemand avaient rendus ses logiciels difficiles à trouver à une époque. Clavius s'étant attelé à la tâche, tous les espoirs sont permis désormais. Ensuite, vu l'évolution du marché des éditeurs de synthés nous trouvons opportun de soutenir les démarches dans ce domaine. De plus nous aimons bien la synthèse FM qui, bien que pas évidente d'approche, débouche sur une véritable créativité timbrale, plus originale que celle des sempiternels lecteurs d'échantillons avec dosage de la reverb et vague modification de l'enveloppe. Allez donc chercher le Yamaha 4 Opérateurs que vous avez sûrement dans un coin, et voyons l'aide qu'Xpert pourrait apporter à son exploitation.

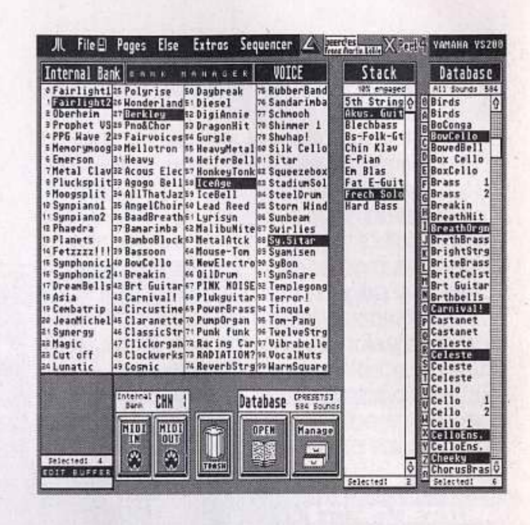
## 2 doigts de FM

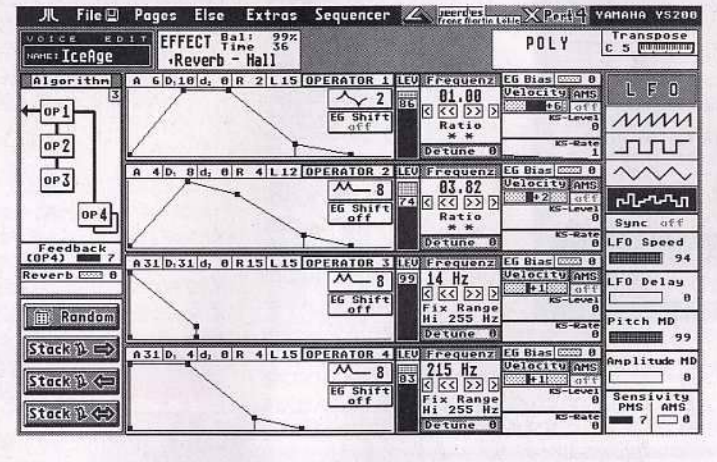
La règle d'or pour créer un son FM est de se limiter à 2 opérateurs dans une première étape, comme le préconise D. Bristow dans son ouvrage consacré à ce sujet, et donc de muter provisoirement les autres. La richesse et la diversité de timbre que l'on peut générer avec une simple paire porteuse/modulante, en variant leurs enveloppes, le niveau d'attaque de la modulante (qui détermine la quantité d'harmoniques), et l'accord des opérateurs, est considérable. L'utilisation des autres opérateurs permet ensuite d'enrichir le timbre autour de ce couple de base, comme par exemple en doublant cette paire avec un léger désaccordage, d'où l'utilité de Xpert4.

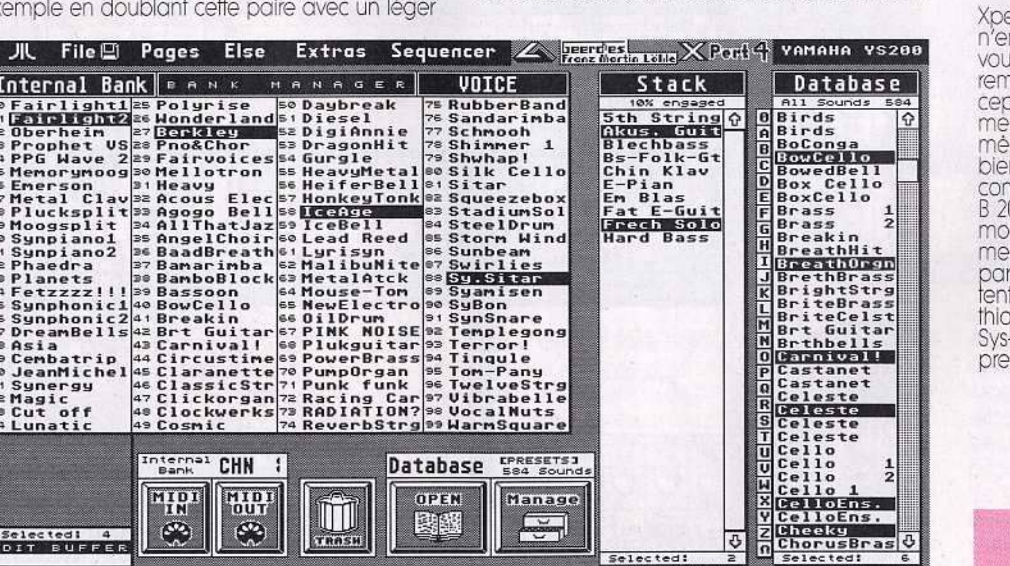
Nul autre mode de synthèse sonore ne bénéficie plus de l'apport d'un logiciel d'édition que la FM, et Xpert s'acquitte fort bien de la tâche, et même si le look général n'est pas particulièrement sophistiqué, son ergonomie est des plus satisfaisantes. L'édition des enveloppes graphiques est souple, et Gerdees a lui aussi trouvé une solution élégante au problème que nous évoquions à propos de Sound-Diver, le stockage des sons intermédiaires. La page principale comporte une fenêtre pour afficher les sons internes du synthé, une colonne montrant une zone de la librairie baptisée ici database, et une zone originale la stack, qui comme la librairie de snapshots dans Sound-Diver à vocation de stockage des brouillons. Les stacks de taille libre sont sauvables séparément et permettent donc de réserver la librairie aux timbres qui ont atteint un certain niveau de finition. J'utilise l'éditeur Gerdees pour mon MicroWave, pour une bonne raison au moins, il est le seul existant, et je trouve les stacks très utiles. En cours d'édition d'un son il suffit de presser la touche 'S', et le timbre actuel est sauvé dans la stack, avec un numéro d'extension qui s'incrémente à chaque sauvegarde. Un 'G' pour Get provoquera lui l'apparition d'un pop-up affichant les timbres de la stack, rendus actifs par le seul passage de la souris sur leurs noms, sans clic. Très pratique pour retrouver rapidement un timbre. On notera que Sound-Diver sauve automatiquement sur disque sa librairie de Snap-shots à chaque action. Xpert lui invite à faire un tri dans la stack avant de la sauver. Des goûts et des couleurs sonores...

La création aléatoire de timbre est par contre loin d'avoir la subtilité et la puissance que l'on observe dans les SynthWorks. La remarque est ceci dit banale, car la qualité qu'a donné Philippe Goutier à cette fonction dans ses softs grâce à l'analyse poussée qu'il a faite des synthés sur lesquels il s'est penché, est telle qu'il n'a à cet égard aucun concurrent sur quelque plate-forme et chez quelqu'éditeur que ce soit.

Xpert est un outil tout à fait au point, Gerdees n'en est pas à son premier éditeur de synthé, qui vous donnera le plaisir pour moins de 700 F de remettre en circuit votre vieux 4-Op Yamaha susceptible de produire des timbres particulièrement originaux. Les synthés ne sont quand même pas faits uniquement pour imiter + ou − bien les sons de trompette ou de piano. Il les connaît tous (TX 81-Z, DX-11, 21, 27, 100, YS-100/200, B 200, DS 55, V 50), sauf malheureusement pour moi le FB-01, sans doute à cause de son implémentation MIDI retorse qui code jusqu'à 3 paramètres sur un seul octet, comme j'avais tenté de l'expliquer dans un ST-Mag du paléolithique inférieur (le 25!) sur la programmation des Sys-ex. Il n'est rien moins, rappelons-le, que le premier expandeur multitimbral!




François AUBOUX




INFORMATIQUE MUSICALE

à consommer sans modération




## STATION AUDIO NUMÉRIQUE FALCON

DIRECT-TO-DISK - 16 PISTES
SEQUENCEUR MIDI
EDITEUR DE PARTITIONS
DISQUE DUR 530 MO
ECRAN COULEUR
PRISES RCA
CUBASE AUDIO *by* STEINBERG

**15490 Frs**

## STATION AUDIO MASTERING-EDITING

2 PISTES NUMÉRIQUES PRO
SCRUBBING - SYNCHRO SMPTE
EFFETS DSP
FORMATS AIF/TRK/AVR/WAV
FALCON 4 Mo - ECRAN SVGA
530 MO SCSI FUJITSU
STUDIO SON

**12490 Frs**

## STATION PC AUDIO NUMÉRIQUE

DIRECT-TO-DISK MULTIPISTES
SEQUENCEUR MIDI
EDITEUR DE PARTITIONS
486 DX2 66 / 8 MO DE RAM
DISQUE DUR 420 MO
ECRAN COULEUR
SEQUENCE 1000 *by* FRETLESS

**12950 Frs**

**SCAP vous propose également un très large choix de matériels d'occasion reconditionnés, de disques dur, d'écrans, de mémoires à des prix imbattables**



Steinberg FRETLESS TURTLE BEACH Roland SoundPool

18, bd Marcel Sembat - 93200 Saint-Denis - Métro Saint-Denis - Porte de Paris
Tél : 48.13.12.34 - Fax : 48.13.12.35

# LA NORME GEN. MIDI

*avec la participation de :* 


Quand vous réalisez une séquence, une grande partie du plaisir, mis à part le fait de jouer soi même le morceau de musique, est aussi de le faire écouter à vos amis. Vous pouvez bien sûr l'enregistrer sur une cassette, mais c'est beaucoup plus chic de leur donner un fichier MIDI qu'ils écouteront sur leur propre Atari relié à un expandeur ou à un synthétiseur. Pour que le fichier soit lu facilement sur un autre type de séquenceur (Big Boss, Cubase, Emagic, etc) il faudra qu'il soit enregistré en SMF Midifile format 0 ou 1), et que les sons et les paramètres MIDI soient interprétés correctement par l'instrument de musique.

Les sons sont commandés par des codes MIDI appelés 'Changement de programme' (deux octets). Tous les synthés, avant l'avènement du GM, n'était pas compatibles entre eux, par exemple quand une guitare acoustique était accessible par le numéro 25, sur l'autre synthé ce même numéro pouvait correspondre à un trombone ou à une nappe de violons, d'où l'impossibilité de lire une séquence sur un autre instrument que celui qui l'avait conçu.

## Des sons normalisés

La norme General MIDI, publiée en 1991 par la MMA (MIDI Manufacturers Association) est une suite de règles que doivent adopter tous les constructeurs pour rendre leurs instruments compatibles entre eux, afin que les séquences réalisées selon ces règles puissent fonctionner directement avec les synthés, expandeurs, cartes sons, puces sonores, et tout système musical.

N'importe quel fichier MIDI joué sur un appareil répondant à ces spécifications appelera automatiquement les sons appropriés. Ce qui veut dire dire que si on sélectionne le son numéro 25 sur l'appareil de la marque A, on appellera le son équivalent sur l'appareil de la marque B. De la même façon, les sons de percussions, les instruments correspondants aux canaux, et certains contrôles MIDI seront compatibles.

## MIDI niveau 1

La norme de 91 a défini ce qu'on appelle le General MIDI niveau 1 (un second niveau plus complexe pourrait voir le jour avant 1997) visualisé par un logo bien précis devant figurer sur l'instrument ou sur l'emballage du logiciel que vous utilisez. Cinq sous logos ont été créés, le 'General MIDI Sound Set' déterminant la localisation des sons, le 'General MIDI Percussion map' définissant à quel note du clavier doivent correspondre les sons de percussion qui seront toujours et uniquement accessibles sur le canal MIDI numéro 10, le 'General MIDI Performance' décrivant la façon dont les instruments doivent répondre aux messages MIDI, le 'General MIDI Instrument' indiquant qu'un instrument est totalement compatible, et le 'General MIDI Score' régissant la façon dont doit être construite une séquence.



## Classification des sons

Un générateur sonore GM doit pouvoir reproduire au moins 24 notes (polyphonie) simultanément, dont 16 seront affectées aux sons instrumentaux et 8 aux sons de batterie. L'affectation des voix doit être dynamique, ce qui veut dire qu'à chaque moment, chaque son doit recevoir le nombre de voix le plus grand possible. Si l'affectation des voix est statique, l'utilisateur devra attribuer à l'avance un certain nombre de voix à chaque son, avec le risque d'avoir des sons 'coupés' si le nombre de voix est insuffisant.

Par exemple si une sonorité de piano reçoit plus de notes que le nombre de voix qui lui sont attribuées, certaines notes seront supprimées automatiquement, par contre avec une affectation dynamique, des voix seront 'empruntées' aux sons d'autres instruments, là ou elles sont disponibles.

Le synthétiseur doit en outre pouvoir reproduire simultanément des sonorités ayant des timbres différents sur tous les canaux MIDI, c'est ce qu'on appelle la multitimbralité. Il faut savoir que certains synthétiseurs ne peuvent reproduire que 8 timbres simultanément, ou même un seul timbre à la fois comme le DX7 Yamaha de 1983.

## Cent-vint huit sons

La norme General MIDI a défini 128 sons de bases répartis en 16 catégories différentes, les sons supplémentaires laissés au choix des constructeurs, sont appelés 'variations'. L'ordre et la répartition de ces sonorités sont définis de telle sorte que l'on retrouve une relation fixe entre les numéros de changement de programme et le son. Cette relation est définie par le tableau ci-dessous. Le mois prochain, nous aborderons les autres paramètres du GM.

Alain MANGENOT

### general MIDI sound set

1. Acoustic Grand Piano
2. Bright Acoustic Piano
3. Electric Grand Piano
4. Honky-tonk Piano
5. Electric Piano 1
6. Electric Piano 2
7. Harpsichord
8. Clavi
9. Celesta
10. Glockenspiel
11. Music Box
12. vibraphone
13. Marimba
14. xylophone
15. Tubular Bells
16. Dulciner
17. Drawbar organ
18. Percussive organ
19. Rock organ
20. Church organ
21. Reed organ
22. Accordion
23. Harmonica
24. Tango Accordion
25. Acoustic Guitar (nylon)
26. Acoustic Guitar (steel)
27. Electric Guitar (jazz)
28. Electric Guitar (clean)
29. Electric Guitar (muted)
30. Overdriven Guitar
31. Distortion Guitar
32. Guitar harmonics
33. Acoustic Bass
34. Electric Bass (finger)
35. Electric Bass (pick)
36. Fretless Bass
37. Slap Bass 1
38. Slap Bass 2
39. Synth Bass 1
40. Synth Bass 2
41. violin
42. viola
43. Cello
44. Contrabass
45. Tremolo Strings
46. Pizzicato Strings
47. Orchestral Harp
48. Timpani
49. String Ensemble
50. String Ensenble 2
51. SynthStrings 1
52. SynthStrings 2
53. Choir Aahs
54. Voice oohs
55. Synth voice
56. Orchestra Hit
57. Trumpet
58. Trombone
59. Tuba
60. Muted Trumpet
61. French Horn
62. Brass Secti(an
63. SynthBrass 1
64. SynthBrass 2
65. Soprano Sax
66. Alto Sax
67. Tenor Sax
68. Baritone Sax
69. Oboe
70. Englist Horn
71. Bassoon
72. Clarinet
73. Piccolo
74. Flute
75. Recorder
76. Pan Flute
77. Blown Bottle
78. Shakuhachi
79. Whistle
80. Ocarina
81. Lead 1 (square)
82. Lead 2 (sawtooth)
83. Lead 3 (calliope)
84. Lead 4 (chiff)
85. Lead 5 (charang)
86. Lead 6 (voice)
87. Lead 7 (fifths)
88. Lead 8 (bass + lead)
89. Pad (new age)
90. Pad 2 (warm)
91. Pad 3 (polysynth)
92. Pad 4 (choir)
93. Pad 5 (bowed)
94. Pad 6 (metallic)
95. Pad 7 (halo)
96. Pad 8 (sweep)
97. FX 1 (rain)
98. Fx 2 (soundtrack)
99. Fx 3 (crystal)
100. Fx 4 (atmosphere)
101. Fx 5 (brightness)
102. FX 6 (goblins)
103. Fx 7 (echoes)
104. Fx 8 (sci-fi)
105. Sitar
106. Banjo
107. Shamisen
108. Koto
109. Kalimba
110. Bag pipe
111. Fiddle
112. Shanai
113. Tinkle Bell
114. Agogo
115. Steel Drums
116. Woodblock
117. Taiko Drumm
118. Melodic Tom
119. Synth Drum
120. Reverse Cymbal
121. Guitar Fret Noise
122. Breath Noise
123. Seashore
124. Bird Tweet
125. Telephone Ring
126. Helicopter
127. Applause
128. Gunshot

# GRAPHISME

dirigé par Godefroy de MAUPEOU

## C'EST PAS DE POV !

Malgré la présence du script sur la disquette, pas d'article POV ce mois-ci, un vilain BAD SECTOR en a décidé au dernier moment. Vous pouvez toujours calculer le script en attendant de retrouver l'explication le mois prochain.




# CLOE: MODELEUR ULTIME

Tous les fêlés de l'image de synthèse sur ATARI l'attendait avec impatience, il est enfin là. Je veux parler de CLOE, le modeleur pour le raytraçeur du même nom qui se veut extrêmement rapide. L'attente à été longue et, on ne peut plus classiquement, la sortie repoussée de mois en mois laissant les septiques douter de sa commercialisation au final.

Mais CLOE, c'est un peu comme le tunnel sous la manche, ça n'a pas été simple à terminer, il reste encore d'ailleurs des petites choses à implémenter, mais c'est inéluctable : c'est là et ça marche !!!

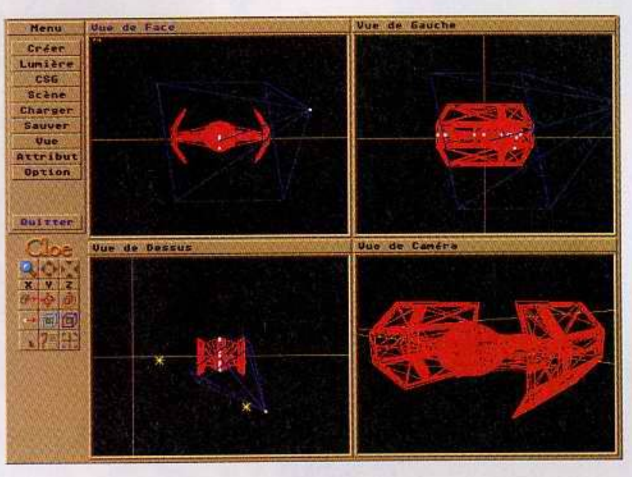
## CLOE, COMMENT CA MARCHE ?

En fait, comme je le souligne plus haut, CLOE, c'est deux programmes : le modeleur et le raytraçeur. Le raytraçeur, tous les afficionados de la 3D sous forme de script le connaissent (et même sur SILICON GRAPHICS), car dans ce domaine, le choix est restreint et puis les deux géants, POV et CLOE, sont si puissants qu'il n'y a franchement pas besoin de chercher ailleurs. Le modeleur est lui une passerelle indispensable entre le graphiste non mordu des équations mathématiques et de la 3D en aveugle. Par contre, il ne peut refléter complètement toutes les possibilités du raytraçeur, tant celles-ci sont innombrables (le modeleur de CLOE ne gère pas les METABALLS par exemple). Pour faire une analogie, c'est un peu comme le photographe qui utilise un NIKON F3 manuel et qui développe lui même ses photos et celui qui utilise un appareil complètement automatique et fait faire ses tirages à l'extérieur.

Avec CLOE, vous avez les deux, mais c'est surtout le modeleur qui nous intéresse aujourd'hui, vu qu'il concerne la très grande majorité des utilisateurs de lancer de rayon.

## UN MODELEUR MODELE

La première sensation qui émane de CLOE, c'est qu'il s'agit d'un modeleur "modèle", du moins au niveau de l'interface. C'est l'antipode du script. Tout est on ne peut plus ergonomique, simple et rapide à utiliser. De toutes évidence, le modeleur à été conçu de façon optimale par




Gilles AUDOLY, Pierre Emmanuel GOUGELET, David VIREBAYRE et Christian HUAUX. De la rapidité de redessinage des fenêtre à celle de création des objets et textures, les auteurs ont constamment pensé à l'utilisateur. Ici point d'esbroufe, mais un plaisir réel de modeler. Du coup, on a la nette impression d'avoir son FALCON accéléré, alors que même le DSP n'est pas (encore ?) utilisé (à l'inverse de NEON dispo lui aussi et dont le test paraitra le mois prochain).

## MAIS COMMENÇONS PAR LE DEBUT

L'interface principale est constituée d'un classique écran à 4 vues : face, coté, dessus et caméra. Ceux-ci sont désactivables pour gagner du temps au redessin des objets. A ce titre CLOE est d'ailleurs prévu pour être lancé en 16 couleurs afin d'optimiser sa vitesse d'affichage, pour visualiser les textures, le programme changera automatiquement pour la résolution que vous aurez choisi.

Ceci dit, le dessin des formes volumiques est vraiment très rapide et on ne perd plus de temps à attendre ces représentations graphiques.

Pour créer objet allez en "créer" et choisissez la forme que vous voulez. Prenons une sphère pour commencer. Un clic sur l'endroit où vous voulez la déposer et un autre pour déterminer sa taille. L'opération est instantanée, je précise. Vous avez donc les formes classiques telles que SPHERE, ELLIPSE, CONE, CYLINDRE, BOITE mais surtout SURFACE. C'est derrière ce nom plutôt anodin que se cache les plus fabuleux outils de création de CLOE : le TOUR et l'EXTRUDEUR en courbe de BEZIER.

## QU'EST CE QUE C'EST

Supposons que vous vouliez créer un jambon en 3D. Habituellement, vous dessinez un tracé le plus approchant possible du détour de votre jambon. Vous lancez le calcul et surprise, la forme de votre jambon est constituée de droites et non de courbes, et en plus votre jambon et aussi plat qu'un pièce de monnaie. Il va donc vous falloir une sacrée dose de patience pour faire toutes vos strates une à une afin de lui donner une épaisseur modelée, mais de toutes façons l'effet "facette" se fera toujours sentir.

Alors comment ils font ceux qui exposent à IMAGINA ?

Et bien ils utilisent les courbes de BEZIERS. C'est à dire qu'ils indiquent, à l'aide du modeleur, qu'entre deux points, il y a une courbe et non une droite. Simple non ? Et bien CLOE le fait et de manière exemplaire.

Tracez votre chemin selon les grandes lignes du contour de votre objet. Maintenant, cliquez sur un-

des points tracés et tournez la barre qui apparait. Selon l'angle de celle-ci, vous verrez une courbe se tordre dans le sens voulu au lieu de la bête droite précédemment affichée. Maintenant étirez l'extrémité de la barre et cette même courbe s'adoucira selon votre étirement.

Ca c'est pour la silhouette. Maintenant passons à la fenêtre du dessous et traçons l'épaisseur de notre jambon selon le même principe.

Et voilà votre jambon enfin réaliste.

## LA TEXTURE

Un objet, même avec une forme plus réaliste possible, n'est rien sans texture. Habituellement, c'est plutôt galère à paramétrer. Il faut beaucoup d'imagination et procéder par tâtonnement. Là aussi CLOE fait très fort. Un clic droit sur votre objet fera apparaître un sous menu avec la possibilité de traiter les attributs de votre objet. Cliquons sur cet item et nous voici devant une fenêtre nous proposant de choisir une surface (sa composante), une texture (le dessin de l'objet) et une "bump" (aspect volumique de la texture). Une fois choisi une combinaison de ces trois composantes, cliquez sur voir et vous verrez une sphère se calculer à toute vitesse en Z BUFFER dans la résolution choisie et bien évidement avec votre texture.

Si CLOE ne propose pas beaucoup textures différentes, vous pouvez en créer ou en modifier on ne peut plus simplement. Je dois dire d'ailleurs que le mode d'édition des couleurs de textures est le meilleur que j'ai jamais vu. Le dessin de ces couleurs s'effectue en temps réel dans une barre de dégradé sur la droite. Vous pouvez donc à toute vitesse créez vos propres textures sans tâtonner durant des heures. Je ne rentrerais pas dans les détails faute de place, mais sachez tout de même que chaque couleur ajoutée se déplace à la souris et se règle en dégradé ou non, avant et (ou) arrière. On regrettera juste que le choix des algorithmes de calcul de texture soit un peu limité, mais cela sera très certainement amélioré par la suite.

## A LA LUMIERE

Une fois l'objet terminé, il faut l'éclairer. Là aussi l'ergonomie est sans faille même si les paramètres de spots sont un peu justes (pas de taille du cône pour le moment). Tout se place aisément à la souris et on peut dire qu'avec CLOE, le temps ou l'on calculait des scènes mal éclairée est révolu. Si cela vous arrive encore, c'est que vous l'aurez vraiment cherché. Notez que, comme pour les objets, les attributs d'une lumière peuvent être appelés par un simple clic droit sur celle-ci. D'ailleurs, contrairement à RAYSTART, CLOE ne limite pas le nombre de lumière, c'est votre mémoire vive qui s'en chargera.

Revenons d'ailleurs aux attributs et notamment sur les couleurs. Un des gros points forts de CLOE et de proposer le mode RVB et TLS mais en même temps. Vous bougez le bleu du RVB et les potentiomètres du TLS bougent en temps réel. Une manière supplémentaire d'optimiser le temps de travail.

## LA CAMERA

La caméra de CLOE participe bien sur à cette vaste entreprise de rapidité de travail. En fait c'est là aussi le meilleur système que j'ai jamais rencontré. Représenté comme une pyramide en 3D, elle se bouge à la souris avec une facilité déconcertante. Là aussi, plus d'excuses pour ne pas arriver à bien placer vos objets dans votre scène.

## UNE HISTOIRE DE RENDU

Vous pouvez voir votre scène de deux façons. Soit en mode BROUILLON, soit en mode FINAL. Le BROUILLON est très rapide est est calculé en Z BUFFER avec un rendu déjà très intéressant. En fait, ce sont les contours de vos objets qui font les frais de cette rapidité, ils seront pixélisés, mais bon, c'est du brouillon hein !

En mode FINAL on a droit à une fenêtre de paramétrage assez complète puisqu'elle permet d'optimiser (encore une fois) au maximum vos temps de calcul. Vous avez la possibilité de choisir un mode d'englobage de vos objets selon qu'ils soient identiques ou non, ce qui vous fera gagner un temps précieux au raytraçage. Vous pouvez également choisir entre 6 antialiasings aux rendus et aux temps de calculs allant de pair.

Mais le plus intéressant est sans nul doute les possibilité de profondeur de champs (et oui on peut faire des flous en second plan par exemple) et de fish eyes rapprochant encore plus le raytracing de la technique photographique.

## UN LOGICIEL HUMAIN

HUMAIN est le terme qui désigne CLOE. Un logiciel fait pour l'être humain avant tout et au rendu de ce type. Sa rapidité de travail au modelage est plus qu'exemplaire, elle tout bonnement révolutionnaire. Ses possibilité de traitement photographique en font une avancée supplémentaire dans le domaine du réalisme.

Quant à sa vitesse de calcul, je dois dire qu'elle n'est pas aussi phénoménale qu'on était en droit de l'attendre. CLOE est très rapide, mais il le sera surtout lorsqu'il gérera la CSG car c'est pour elle que le raytraçeur CLOE a été conçu et là on sait qu'il "dépote" un maximum. Le menu CSG est dans l'interface, mais non actif. Les auteurs devraient donc l'implémenter rapidement.

Une autre chose qui est dans l'interface et n'est pas encore effective : l'import export 3D2. A terme CLOE se veut multi formats. on pourrait l'employer comme super modeleur pour un autre raytraçeur quel qu'il soit. Il accepte gère déjà le 3DS (3D STUDIO), l'IOB (IMAGINE) et le DXF (AUTOCAD) en dehors de son propre format le CDF. Il sauve en DAT (CLOE) POV 1, POV 2, POLYRAY et VIVID.

Par la suite, outre le 3D2, il devrait travailler avec celui d'INSHAPE, et de NEON 3D, devenant ainsi le convertisseur universel qu'on attends depuis si longtemps.

Le monde ATARI à un nouveau modeleur ultime : CLOE, qui n'attends que l'implémentation du 3D2 pour supplanter CYBERSCULPT la référence en la matière durant toutes ces années de suprématie 3D. Un grand coup de chapeau aux auteurs, même s'il manque encore deux ou trois petites choses qui ne manqueront pas d'arriver. CLOE est hallucinant de rapidité et facilité d'utilisation et maintenant cela me parait impossible de revenir à mes modeleurs précédents.

Allez BA INFO, tu nous fais le 3D2, car ça va être dur d'attendre !!!

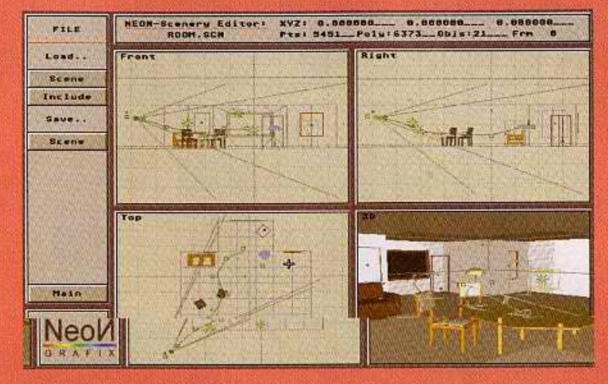
**CLOE**
distribué par OXO CONCEPT
pour TT et FALCON / 890,00 F
les plus : ergonomie, rapidité du modeleur, orientation multi formats, simplicité d'emploi, extrudeur/tour en courbe de Bézier, le prix
les moins : manque la CSG et le 3D2

### 3D MULTIMEDIA SYSTEM RENDERKIT

DA'S RENDERKIT regroupe un enssemble d'utilitaires destinés à la conversion d'images principalement à destination des logiciels DIGITAL ARTS, ainsi que des "player", convertisseur et assembleurs de séquence réalisées pour XENOMORPH, RAYSTART 3, DA'VEKTOR et toute la gamme ANTIC SOFTWARE.
C'est ainsi que l'on retrouve ANISPEC pour les animations réalisées avec l'illustre SPECTRUM 520, ANIMATE 4 pour jouer les fichiers DLT ou SEQ provenant de CYBERSTUDIO et CYBERPAINT. Un peu plus proche dans le temps, il y a des convertisseurs SEQ ou DLMT vers FLM le format de CHRONOS qui peut également être transformé grace à FLI-FLM en.. FLI bien évidement. On pourra même monter ses propres FLI, FLX et MOV (format d'animation de DA'S VEKTOR) bien évidement, vous n'étes pas obligés d'avoir DA'S VEKTOR pour visualiser ces animations. La panoplie d'utilitaires indispensables à la diffusion de vos animations est aussi présente.
Coté image, on trouvera nottament CTV SHEL qui concverti les MPC15 en TGA15, le MPC16 en TGA16, le TGA15 en MPC16, le TGA24 en MPC16, les TGA24 en TIC, le TIF24 en TIC, le TIC en TIF, le GIF en ..........TIC.. Enfin bref de quoi aggrandir la famille avec tous les échanges éthniques possibles.
Signalons pour finir que DA'S RENDERKIT comprend un fichier KNOWHOW, manuel hypertexte fonctionnant avec le génial accéssoire/programme du même nom qui tiens lieu de manuel pour tous les programmes DIGITAL ARTS.

Disponible chez LEXICOR FRANCE et absolument indispensable à tout graphiste
PRIX : 790,00 F

# NEON 3D



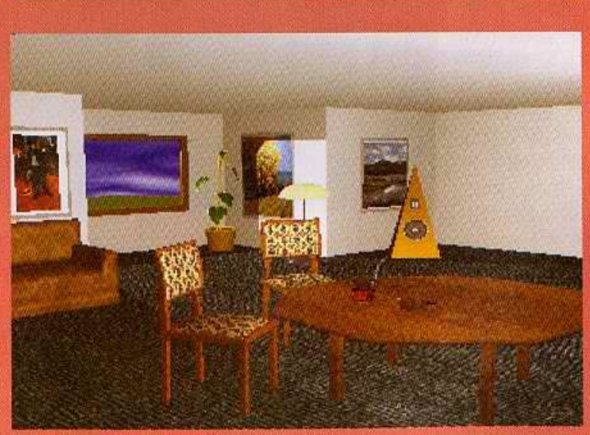

Sorti officiellement à l'ATARI PARIS SHOW 2ème du nom, comme CLOE, NEON GRAFIX est un raytracer dont nous vous avons déjà parlé en exclusivité il y a quelques mois. En attendant le test complet le mois prochain, un logiciel comme celui ne pouvant se survoler en quelques heures, voici les fruits de nos premières investigations.

NEON se compose principalement de 5 programmes
NEON OBJ, un éditeur d'objets avec possibilité de construction d'objets, d'élaboration de matière, de déformation d'objet et de morphing sur les objets.
NEONSCN, un éditeur de scènes qui permet l'assemblage des objets, le placement des caméras et des lumières, l'animation des différents éléments et le calcul des images.
NEON CONVERT, un convertisseur d'objets qui permet de récupérer des objets aux formats IOB (Inshape), 3D2 (cybersculpt, Phase 4, xénomorph) et 3DS (le mythique 3e studio du PC).
NEONTOOLS permet de créer des textures à partir d'images TGA.
Enfin, SHOWANIM permet de rejouer des animations créées avec NEON.



NEON est livré sur 6 disquettes HD compactées et n'utilise pas moins de 15 MO sur le disque dur. Sa caractéristique principale est, outre un modeleur d'interface conviviale permettant de voir les objets dans leur couleur finales, l'utilisation conjointe du DSP et du coprocesseur arithmétique (obligatoire) pour obtenir une vitesse de calcul assez extraordinaire. Ainsi, l'image True Color 320200 déjà fort complexe qui doit accompagner cet article (21 objets et plus de 5500 points) a été calculée en 47 mn sur un FALCON non accéléré. NEON permet également le calcul des images en ZBUFFER au lieu de RAYTRACING, ce qui diminue la qualité des images générées (pas de rendu d'ombres ni de transparence) mais augmente considérablement la vitesse. il ne faut plus que 5 mn pour la même image avec le même Falcon. La qualité reste suffisante pour envisager sereinement la création d'animations complétes, dans des temps acceptables.

NEON GRAFIX
Pour Falcon 4 Mo avec COPROCESSEUR ARITHMETIQUE et disque dur
2490 F
disponible chez COMPOSCAN, 9 avenue verdier, 92120 Montrouge
et chez les bons revendeurs

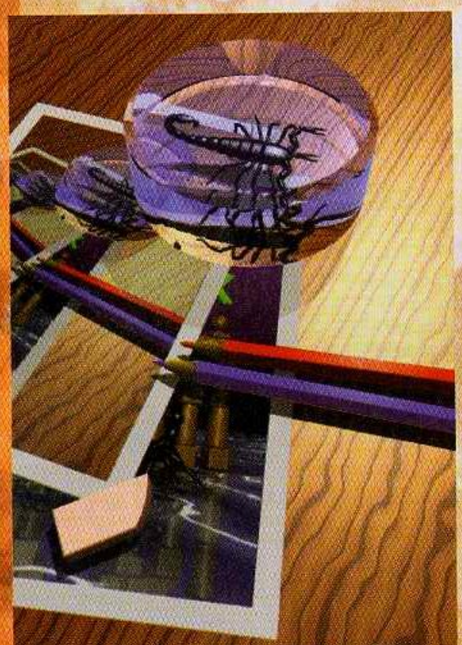


# Sublimez votre Falcon

## APEX MEDIA

### La nouvelle référence graphique

Logiciel d'infographie professionnel de nouvelle génération, Apex Media est à la fois un outil de création graphique, un studio d'animation et un puissant générateur de morphings. Apex Media sublime votre art et laisse libre court à votre imagination, pas à l'ordinateur !



Des outils de dessin professionnels
- Remplissage en dégradé
- Dégradés par interpolation
- Fonctions de retouche d'images
- Filtres et masques
- Manipulation de blocs en temps réel y compris rotations et projections 3D

Tout pour l'animation 2D
- Compression/décompression en temps réel
- Jusqu'à 4000 images avec 14 Mo
- Fonction AMR
- Jog-Shutle
- compatible FLI/FLC/FLH/FLX

Des Morphings hyper-rapides
- Utilisation du DSP
- Visualisation en temps réel des déformations vectorielles

Une interface utilisateur ergonomique
- Tous les outils sont utilisables en mode Zoom
- Zooms instantanés jusqu'à 8 fois
- Palette accessible en permanence
- Nombreux raccourcis clavier



• NOUVEAUTÉS • NOUVEAUTÉS • NOUVEAUTÉS • NOUVEAUTÉS • NOUVEAUTÉS •

## NEON GRAPHIX 3D

Neon Graphix, c'est le nouvel environnement professionnel en matière d'applications graphiques 3D. Entrez par la grande porte dans l'univers de l'image de synthèse 3D, avec l'un des plus puissants outils de modélisation, rendering, raytracing et animation 3D jamais créés sur micro-ordinateur. *Fonctionne sur Falcon030 uniquement.*

## SCREEN BLASTER III

Atteignez les résolutions vidéo max. sur votre moniteur avec votre Falcon030 ! A l'aide du nouveau VMG, créez simplement des résolutions toujours plus élevées.

## SCREEN BLASTER III INSIDE

Pour les amoureux du tout-intégré, ScreenBlaster existe aussi en version interne. L'installation ne nécessite que quatre soudures, toutes sur la face supérieure de la carte Falcon. La solution idéale pour les Towers...

## ULTIMATE VIRUS KILLER

"UVK" est l'arme idéale pour lutter contre toutes les formes de virus informatiques susceptibles d'attaquer vos disquettes, vos fichiers ou vos disques durs. Lancez régulièrement UVK pour détecter et détruire les virus, désinfecter vos disques et programmes, régénérer vos disquettes de jeux, protéger vos données...
*Fonctionne sur les ordinateurs Atari, du ST au Falcon030.*

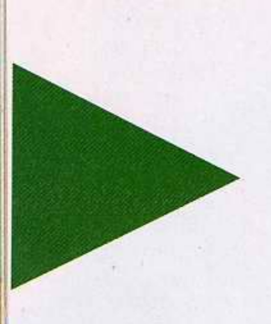
## OVERLAY 2

Logiciel de présentation multimédia, disposant de nombreuses fonctions d'animation, de titrage vidéo, de synchronisation sonore et d'effets de transition. Utilisé avec un Genlock, il transforme l'ordinateur en un banc de titrage vidéo surpuissant. Overlay 2 intègre les modules FLI et Hypermedia, pour des présentations interactives.
*Fonctionne sur tous les Atari, du ST au Falcon030.*

CompoScan France édite également : Moon Speeder, SpeedoGDOS 5, Trackom, FDrum, Musicom 2, Locate It (français-allemand), CD Skyline, etc. Et très prochainement : nouveaux modules Locate It, nouveaux CD, That's Write IV, Arabesk 2, Componium, ...

CompoScan France : tél. (1) 47 35 89 66 - fax (1) 47 35 69 76





# BUREAUTIQUE

dirigé par Jean Jacques ARDOINO

## ENCORE UN TABLEUR ?

Il semble bien puisque TEXEL, au nom assez évocateur, compte bien faire partie de la course. Une première vue sur les captures d'écrans nous montre un tableur intégralement sous GEM, donc utilisant SPEEDO GDOS, avec plein de petites icônes dan,s la barre de menu... comme celui dont il s'inspire et dont nous manquons cruellement sur ATARI.
L'auteur s'appelle Thomas MUCH, mais on n'a pas ses coordonnées, alors si vous les avez...




# SCRIPT 4

Il n'a malheureusement pas été présenté au salon Atari Show, mais il est là ! Le nouveau Script apporte, outre de nouvelles fonctions, des améliorations à la gestion des polices et des images. Parmi les nouveautés, on retiendra une possibilité que beaucoup d'utilisateurs attendaient depuis longtemps : le multicolonnage.

## LA GESTION DES POLICES

La sélection des polices s'effectue maintenant grâce à un sélecteur non préemptif dans lequel on pourra s'informer sur la police utilisée, choisir une police, voir les polices inutilisées, effacer certaines polices de la mémoire, et enfin appeler la boîte d'affichage des jeux de caractères. Cette dernière s'est également enrichie puisque, à côté de la présentation des caractères affectés aux touches du clavier, l'utilisateur a désormais accès à un tableau où il pourra vérifier le code ASCII du caractère souhaité. Ce sélecteur est beaucoup plus pratique à manipuler que l'ancienne liste qui allongeait le menu et qu'il fallait souvent cliquer pour faire défiler les fontes cachées. La boîte présente des "pages" pouvant lister chacune quarante polices. Tout est vraiment à portée de la main, d'autant plus que le sélecteur peut rester ouvert en permanence : il obéit au même principe que les autres dialogues en permettant d'appliquer ou d'annuler sans fermer la boîte. Et on peut sélectionner plusieurs polices pour les effacer en une seule opération. De plus, un sélecteur de fichiers spécifique est ouvert quand on veut charger une police. Un filtre permet de n'afficher que certains types de polices et il est possible d'en sélectionner et charger plusieurs à la fois. L'accès aux polices SpeedoGdos se fait maintenant dans ce sélecteur, par un bouton qui ne sera bien entendu actif que si SpeedoGdos ou NVDI 3 est installé. Le principe est toujours le même : un cache est construit, en mémoire ou sur disque dur suivant l'option choisie, et Script construit des copies bitmap pour l'écran, et plus tard pour l'imprimante, des polices vectorielles dans le corps choisi. Ce principe permet de gagner en vitesse d'affichage, ce qui est intéressant pour les machines peu rapides. Par contre, il peut prendre beaucoup de place sur le disque dur, surtout si on utilise les mêmes polices dans de nombreuses tailles, et il aurait sans doute été souhaitable qu'une option permette d'utiliser "naturellement" SpeedoGdos, c'est-à-dire que l'utilisateur puisse choisir, en fonction des performances de sa machine. Une nouvelle option a été intégrée à la fonction d'impression : l'approche avec les fontes Speedo. Elle permet d'obtenir une qualité maximale en gérant l'approche des caractères uniquement à l'impression. On gagne ainsi en rapidité d'affichage à l'écran. Mais j'avoue que j'ai fait quelques tests d'impression et je n'ai pas obtenu de résultats moins bons en désactivant l'option.

SCRIPT Fichier Editer Format Fontes Attributs Paramètres Options

*D:\SCRIPT\DEMODOKU\SCRIPT\ARTICL40.STX

Page: 1

fonctions, des améliorations à la gestion des polices et des images. Parmi les nouveautés, on retiendra une possibilité que beaucoup d'utilisateurs attendaient depuis longtemps : le multicolonnage.

LA GESTION DES POLICES

La sélection des polices s'effectue maintenant grâce à un sélecteur non préemptif dans lequel on pourra s'informer sur la police utilisée, choisir une police, voir les polices inutilisées, effacer certaines polices de la mémoire, et enfin appeler la boîte d'affi-

direction verticale puisque le texte se formater sur les côtés. Si on du texte à gauche ou à droite de faudra alors qu'elle soit transp jouer avec les tabulations et les fi ragraphes.

LE MULTICOLONNAGE

Première des nouvelles fonctions le multicolonnage permet d'utilis huit colonnes, en fixant leur larget pacement entre les colonnes.H beaucoup ?. N'oubliez pas que vo

## LES IMAGES

Maintenant, les images non transparentes (qui ne se superposent pas au texte) peuvent aussi être déplacées, et uniquement en direction verticale puisque le texte ne peut se formater sur les côtés. Si on veut avoir du texte à gauche ou à droite de l'image, il faudra alors qu'elle soit transparente et ruser avec les tabulations et les fins de paragraphes.

## LE MULTICOLONNAGE

Première des nouvelles fonctions de Script, le multicolonnage permet d'utiliser jusqu'à huit colonnes, en fixant leur largeur et l'espacement entre les colonnes. Huit, c'est beaucoup ? N'oubliez pas que vous pouvez travailler sur une feuille plus grande que le format A4. Oui, mais tout le monde ne peut pas imprimer du A3 ? Moi non plus, mais je peux travailler sur une A3, réduire de 70% pour imprimer sur une A4, puis photocopier en agrandissant en A3. Bien entendu, une résolution de 300 dpi me semble être un minimum pour garantir une bonne qualité après ces acrobaties, mais c'est tout à fait réalisable. En tout cas, voilà une fonction bienvenue, même pour quelqu'un qui n'en aurait besoin que de temps en temps. Script n'a pas les outils de Calamus pour composer une page complexe, mais il est armé pour réaliser des bulletins et des brochures de belle présentation.

## LES RENVOIS

Script permet maintenant de numéroter des objets (illustrations, formules). Si un objet est ensuite inséré ou supprimé, la numérotation sera

automatiquement mise à jour. De plus, cette numérotation est liée à une autre fonction qui consiste à faire un renvoi. Vous pouvez écrire dans votre texte, par exemple, "Voir illustration n° 8". Si vous confiez à Script le soin de gérer le renvoi, la suppression de la sixième illustration entraînera une nouvelle numérotation des illustrations et une correction automatiques de votre renvoi.
De la même manière, Script peut gérer le renvoi à une page particulière : il suffit de placer une marque de page à l'endroit précis du texte où vous souhaitez renvoyer et d'insérer un renvoi après "voir page...". Si, par la suite, le passage lié à la marque ne se trouve plus sur la même page, le renvoi sera réactualisé au moment de l'impression.
En effet, pour une question de rapidité, la mise à jour ne se fait pas ici systématiquement à l'affichage. Si on souhaite que l'affichage soit à jour, il suffit d'appeler la boîte d'impression et de sortir par annuler. Cette fonction de renvoi trouvera toute son utilité dans de nombreux cas, notamment lors de la rédaction d'un mémoire ou d'une documentation.

Sommaire
Niveau: ◉ Tout
○ de: 1 à : 9
☒ Numéro de page avec offset
OK Abandon

Insérer numérotation continue
Catégorie: A (A-Z)
☐ Numéro de départ: 1
OK Abandon

Insérer renvoi
◉ Catégorie: A (A-Z)
○ Renvoi sur page
Numéro:
OK Abandon

## TABLE DES MATIERES

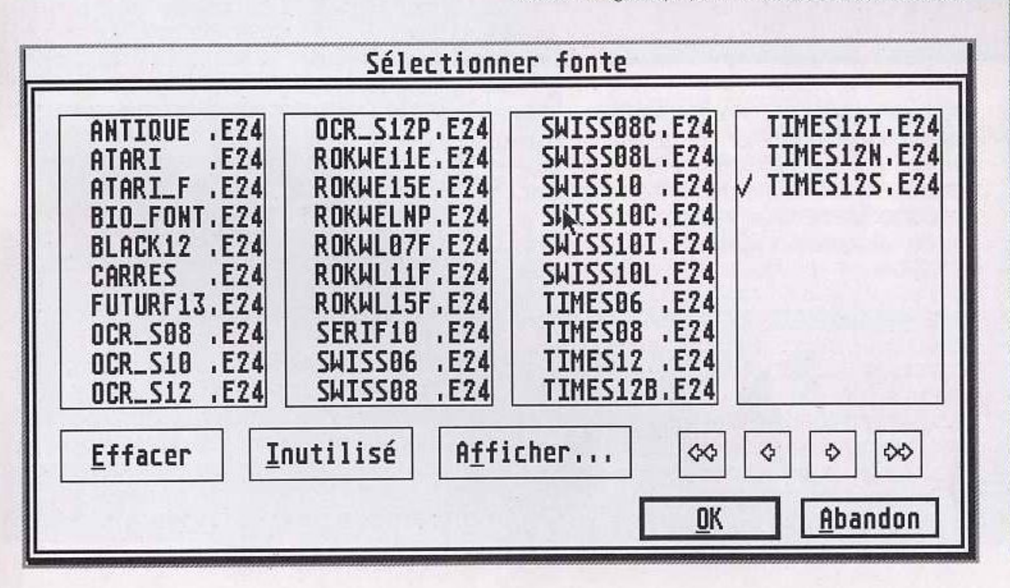
Les paragraphes peuvent se voir attribuer un niveau de classement, de 1 à 9. Une fonction "Sommaire" permettra ensuite de créer une table des matières avec tous les niveaux de classement, ou certains seulement. Bien entendu, il est recommandé de fixer ses niveaux de façon cohérente (par exemple "1" pour les titres, "2" pour les sous-titres...). Lors de la création du sommaire, il est tenu compte de la numérotation des pages des différentes rubriques. Il est même possible d'activer une option "Numéro de page avec offset" qui prend en compte la longueur du sommaire lors de la numérotation des pages et permet ainsi de prévoir son insertion ultérieure avant le texte. Cette fonction, simple d'utilisation et efficace, complète avantageusement les fonctions de renvoi évoquées plus haut. Mais elle nous fait d'autant plus regretter l'absence de styles ou gabarits. On pourrait facilement attribuer, après coup, un niveau de classement à tous les paragraphes répondant à une règle donnée. Il est vrai qu'on peut définir les touches de fonction et attribuer ainsi plus facilement une règle aux paragraphes souhaités mais, si on a déjà attribué un même niveau "2" à une centaine de titres et qu'on doit, plus tard, changer d'avis et leur attribuer le niveau "3", il faudra tout de même faire cent fois "F1"... Alors qu'en modifiant un style on aurait pu modifier tous les paragraphes concernés en une seule opération.

## CONCLUSION

Table des matières, renvois aux pages et aux illustrations, multicolonnage, boîte de polices confortable, autant de nouvelles fonctions qui font encore évoluer Script qui, s'il n'a pas toute la puissance de certains autres traitements de textes, est un programme très utilisé du fait de sa stabilité et de sa facilité d'accès.
Rappelons également que Script possède des fonctions très originales : une gestion d'index qui n'agit pas obligatoirement sur toutes les occurrences d'un mot (c'est la fonction de remplacement qui permet de substituer à un mot son équivalent indexé) et, surtout, une fonction de calcul en ligne qui permet de placer des "cellules" de calcul n'importe où dans le texte. Script est "WYSIWYG", propose un correcteur orthographique, est très accessible, même si on est débutant, il a de bons outils pour réaliser une doc ou un travail universitaire (littéraire ou scientifique : il peut être complété par Formula, du même auteur), pour écrire un roman ou réaliser un petit journal qui ne demande pas des prouesses de mise en page. Et il a acquis, durant ces années, une solide réputation : fiabilité, stabilité et grande qualité d'impression, même sur des imprimantes matricielles à neuf aiguilles. Et que lui demander de mieux ? Qu'il ose un peu plus, peut-être...

Jean Jacques ARDOINO

**Script 4.0**
édité par : Application Systems Paris.
18 rue Germain Dardan, 92120 Montrouge
Tél. 40 92 80 81
toutes machines 1 méga mini / prix : 990,00 F




### QUOI DE NEUF CHEZ ETILDE ?

Nous l'attendions, et le voici ! Le Rédacteur+ 2.0 est prêt, avec son correcteur syntaxique entièrement revu et corrigé, optimisé, plus rapide. La correction s'améliore donc, j'ai repassé certains textes à la moulinette et constaté qu'elle a effectivement encore gagné du terrain. Le correcteur commence à intégrer des propositions de virgules dans certains cas. La mise à jour est disponible pour les versions 3 et 4, bien entendu. A l'heure où j'écris ces lignes, la version Windows du correcteur syntaxique devrait aussi être terminée. Il s'appelle Cordial, est en tous points identique à la version Atari et, au vu des premiers tests, semble tenir la première place devant tous les autres correcteurs syntaxiques. Nous l'attendons également, mais il n'est pas encore arrivé. Il s'agit de Papyrus qui, comme nous l'avons dit, va être édité par Etilde et se trouve actuellement en cours de traduction. La première version devrait donc être disponible cet été et il devrait s'agir de la 4.0. Du côté de la comptabilité, il y a également pas mal de nouveau. Des nouvelles versions des programmes de la Gestion Comptable, mais également une nouvelle version de la Comptabilité Domestique présenté dans un packaging réussi et proposant de nouvelles fonctions : exportation des rubriques de classe 1 et 2 vers des tableurs et utilisation de Graphix (le grapheur livré avec Le Gestionnaire) pour réaliser des statistiques graphiques sans quitter ComptaDom. Une nouvelle version de ST Budget, un des programmes de comptabilité familiale que nous avons évoqués dans le dernier numéro, est également en préparation. Rendez-vous donc pour le mois prochain.
J. Jacques Ardoino




# PROMETHEE coté fiscal

## PROMETHEE : MODULE FISCAL

Prométhée est très fréquemment remis à jour : tout est recherché pour optimiser encore le programme et ses modules ou pour apporter des modifications en fonction des conseils de médecins utilisateurs, voire ajouter de nouvelles fonctions. Cette version 1.20 apporte un nouveau module, annoncé dans le projet de départ, qui permet de reprendre tous les mouvements comptables et de les intégrer dans un plan comptable qui permet de créer la déclaration fiscale (2035). A l'image du reste, ce module Fiscalité est une merveille : limpide, précis et efficace !

## L'OBJECTIF

Le principal objectif de ce module est de réaliser la clôture annuelle et l'édition de la 2035 et, par conséquent, de classer de façon permanente (mais toujours modifiable) les mouvements en fonction des liasses fiscales tout en déterminant ce qui doit être ou non pris en compte (personnel et professionnel, mouvements internes, amortissements et immobilisations, etc.). A cela s'ajoute un deuxième objectif, essentiel pour le médecin : lui permettre de gérer sa comptabilité exactement comme il le souhaite, la "normalisation" pouvant toujours s'effectuer en aval.

## LE PARAMETRAGE

La comptabilité s'articule autour de mouvements et de libellés. Le médecin pourra donc utiliser les mouvements existants ou en ajouter : le paramétrage du module de fiscalité offre toute latitude au comptable pour définir les liens entre les mouvements et les liasses fiscales. Si le médecin ajoute un type de mouvement sur sa liste, le comptable pourra le lier sans difficulté. Il est même possible, depuis le module de fiscalité, de modifier les listes des mouvements et de libellés utilisés dans le module de comptabilité. Le plan comptable sera lui aussi modifié, si besoin est. Chaque rubrique contient un numéro de compte du plan, un nom de rubrique, un numéro de liasse fiscale associé et une part personnelle. Si le numéro de liasse est "0", c'est que la rubrique ne doit pas être prise en compta dans la 2035. Une fois le plan comptable prêt, on paramétrera les équivalences. C'est ici que les types de mouvements utilisés dans la comptabilité seront associés aux rubriques du plan comptable et, par conséquent, aux liasses fiscales. Les comptes bancaires seront eux aussi liés au plan comptable. Les liasses fiscales elles-mêmes sont bien entendu éditables (ajout et suppression, modification des intitulés ou des formules de calcul). Les amortissements (dégressifs ou linéaires) et les emprunts seront, eux aussi, paramétrés et, ainsi, tout sera prêt pour lancer la clôture de la comptabilité sur la période désirée.

## LA CLOTURE

A la création de la clôture, un dossier est créé et contient toutes les données utiles transférées depuis la comptabilité. On pourra visualiser ensuite (et exporter, imprimer...) la balance, globale ou détaillée, les rubriques comptables, les amortissements et réintégrations, plus et moins values et la 2035. Et, ce qui est très important, on pourra aussi visualiser la liste d'erreurs ! Cette liste récapitule toutes les écritures présentes dans un compte professionnel et dont la rubrique n'est pas liée à une rubrique du plan comptable. Il peut arriver, en effet, que le médecin ait utilisé de nouveaux types de mouvements pour certaines écritures et n'ait pas pensé à toutes les ajouter à sa liste (puisqu'on peut ajouter un item sur la liste au moment de la saisie mais aussi saisir directement dans le champ), ou qu'un mouvement ait été mal orthographié. Au vu de la liste des erreurs, tout pourra être remis en ordre et il suffira de quelques dizaines de secondes supplémentaires pour relancer une clôture.

Prométhée Fichier Visualisation Paramétrage Immobilisation

CLOTURE.94 le 08/04/1995

sur la période du 01/01/1994 au 31/12/1994

MODIFICATION DU GLOSSAIRE COMPTABILITE

Voir : Les types de mouvements débits

| TYPE DE MOUVEMENT | LIBELLES CORRESPONDANTS |
|---|---|
| "PERSO" | Entretien auto |
| Achats | Essence |
| Assurances | Réparation auto |
| Autres frais de déplacement | Révision auto |
| Autres frais divers de gestion | achat véhicule |
| Charges sociales personnelles | vignette |
| Chauffage,eau,gaz,électricité | |
| Cotisation syndicales & prof. | |
| Entretien et réparation | |
| Fourniture de bureau, doc, PTT | |
| Frais d'actes & de contentieux | |
| Frais de personnel | |
| Frais de réception | |
| Frais de voiture | |

NOUVEAU MODIFIER SUPPRIMER — NOUVEAU MODIFIER SUPPRIMER

ATTENTION. Les modifications réalisées ici ne seront pas reportées sur les écritures.

QUITTER

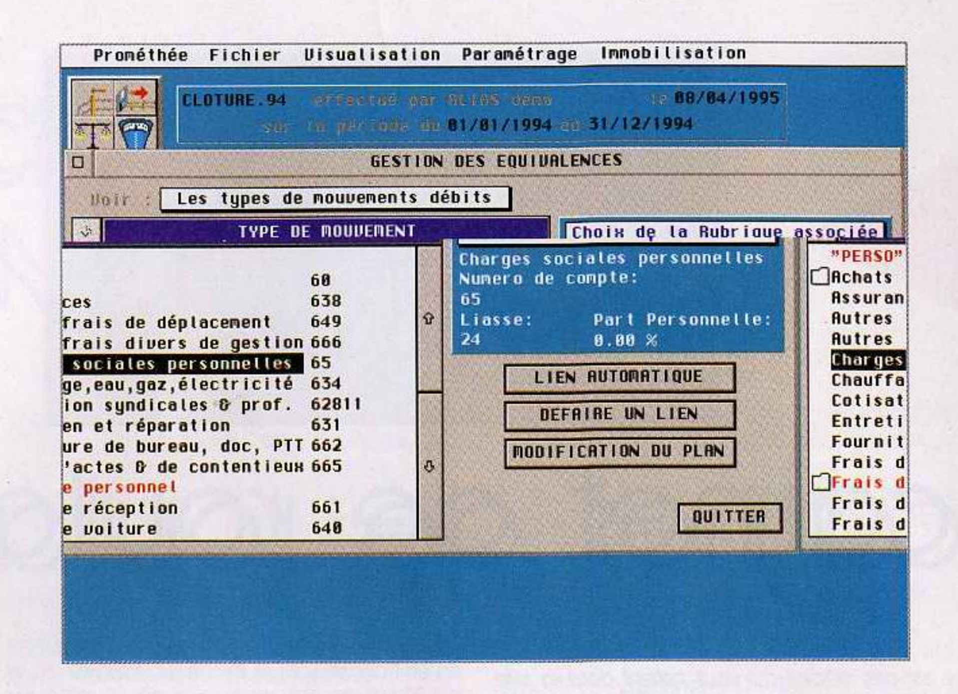
## CONCLUSION

L'arrivée du nouveau module de fiscalité justifie-t-elle un complément de test ? Je suis certain que oui car cet aboutissement de la gestion comptable, même s'il n'est utilisé qu'à une certaine période de l'année, est tellement au point qu'il libère le médecin de tout souci de cohérence fiscale lors de la tenue quotidienne de sa comptabilité. En général, une comptabilité s'articule en fonction du résultat final et il faut veiller, lors de l'ajout d'une écriture, à l'intégrer sous une rubrique prédéfinie pour qu'elle ne se perde pas en route. Ici le nombre des rubriques n'est pas limité, et chacune d'entre elles pourra être reliée à une rubrique plus précise : un article du plan comptable lui-même lié à une liasse fiscale. Ainsi le médecin a-t-il toute latitude pour tenir ses comptes. Je ne suis pas médecin et suis tout de même parvenu à assimiler sans peine la quasi-totalité de la structure du module fiscal et de la 2035. Et j'ai pu constater la logique et la rigueur qui régissaient ces opérations sans jamais que ce soit au détriment de la souplesse d'utilisation. Le comptable dispose sans aucun doute des outils nécessaires à la clôture de l'exercice et à la création de la déclaration fiscale. Je suis même persuadé qu'un médecin lui-même, pour peu qu'il soit averti à ce genre de travail, pourrait réaliser ce travail lui-même et pourra donc le suivre et le contrôler sans peine, même s'il a confié cette tâche à un comptable. Le module de fiscalité est tout à fait au point et le couple comptabilité-fiscalité constitue un outil efficace et tout à fait adapté à son objectif. Il y a, en gros, trois types de logiciels (quatre avec ceux qui ne marchent pas) : le programme qui demande à l'utilisateur des contorsions cérébrales intenses pour une bonne partie de ses fonctions ; celui qui veut tellement s'adapter au plus grand nombre qu'il parvient difficilement à remplir ses objectifs ; et celui qui s'adapte constamment sans niveler par le bas, qui réussit donc un heureux équilibre entre sa propre adaptation et celle qu'il exige de

l'utilisateur. Prométhée, depuis la gestion des patients jusqu'à la comptabilité, appartient sans contestation possible à la troisième catégorie. Son auteur a réussi à mettre en oeuvre les différentes fonctions dans un total souci de clarté. Prométhée est très performant dans tous ses domaines d'activité, avec une interface toujours adaptée (et belle, ce qui ne gâte rien), tout en permettant toujours une approche de ce qu'on connait moins bien. Un grand "Bravo" à cette excellente réalisation !

Jean Jacques ARDOINO

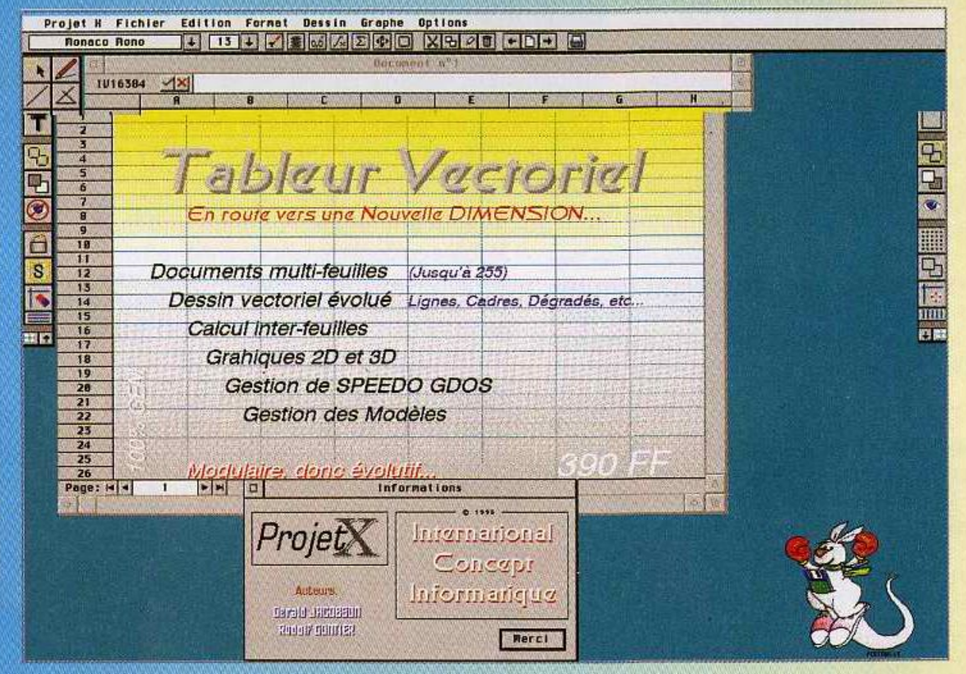
PROMETHEE
Alias Ingénierie Informatique, Aubagne Tél. (16) 42 70 05 45
Les + : tout, vraiment
Les - : rien, vraiment




## PROJECT X

CONCEPT INFORMATIQUE, qui nous a montré à l'Atari Show l'accélérateur High Speed pour Falcon (avec laquelle ce magazine est réalisé, N.D.L.R.) et va éditer un programme que nous supposions très prometteur dans le numéro 91, va également éditer un logiciel, qui est encore en cours de réalisation et devrait être disponible vers septembre ou octobre : Projet X. Projet X est un programme qui réunit un tableur, un grapheur et un module de travail de graphiques vectoriels. Il pourra ouvrir jusqu'à seize documents simultanément, gérera les documents multi-feuilles (jusqu'à deux cent cinquante-cinq), et utilisera des feuilles de trois types : feuilles de calcul, dessin vectoriel et grapheur (2D et 3D). Il permettra le calcul entre différentes feuilles (liens), le dessin vectoriel apportera aussi des outils pour une mise en page évoluée (lignes, cadres, etc.) et pourra gérer des modèles prédéfinis. Il devrait normalement être modulaire, c'est-à-dire que d'autres fonctions devraient ensuite être ajoutées sous la forme de modules qu'on pourra charger ou non. Parmi les premiers modules sont prévus ceux pour l'importation et l'exportation. Le programme n'est pas terminé, mais nous l'avons vu tourner en l'état au salon, et nous pouvons déjà dire qu'il est magnifique et dispose d'une interface qui semble très ergonomique. Il est encore trop tôt pour faire le point sur la puissance du tableur qui disposera, de toute façon, des fonctions classiques. L'outil de graphisme vectoriel et le grapheur semblent être des éléments assez costauds et aptes à réaliser de très belles présentations. Si on ajoute ce qui est envisagé à ce que nous avons pu voir, il y a de fortes chances que ce soit un bon programme qui pointe à l'horizon. Rendez-vous donc à très bientôt, quand nous en saurons un peu plus.

J. Jacques Ardoino






## BAISSE DE PRIX !!!

A partir du 20 Avril, PRESSIMAGE casse les prix sur INTERNET. Jugez vous même :
80,00 F/MOIS avec 10h gratuites
199,00 F/MOIS connexion illimitées de jour comme de nuit. et toujours le KIOSQUE au 36685389 2,19/mn
C'est dores et déjà l'accès INTERNET le moins cher du marché avec en plus la meilleure liaison technique :
Une liaison avec SPRINTLINK de 128 K transatlantique sur Washington et une de 128 K avec Ebone, le tout avec 64 modems de 28.800 bauds.
Et bientôt un serveur WEB : PLANETE WEBB

# carnet de routage (4)

## Hit the Road, Jack!

*Il est des refrains qui vous trottent dans la tête et des accords qui vous reviennent sans cesse. Seulement voilà, un jour on réalise que c'est toujours les même paroles et toujours le même accord. Un jour, on réalise que c'est une vision un peu limitative de l'oeuvre originale. Et ce jour là on part à la recherche de l'oeuvre complète... avec plus ou moins de succès...*

Ne songez même pas à vous rendre chez votre disquaire préféré, ce disque, il est épuisé. Faites moi confiance, j'ai testé pour vous. De toute façon, après avoir commandé "LE" disque, j'ai pu constater que les paroles en américanoanglais avec l'accent très spécial que cela implique ne sont pas dans la jaquette et que mon oreille on ne peut plus musicale ne fait toujours pas la différence entre un Fa et un Fa dièse... (le bruit des ventilateurs et des disques durs toute la journée, vous savez...)
J'ai également rendu une visite au magasin de musique au coin de la rue. Le vendeur m'assure qu'il a toutes les partitions qui existent en rayon, mais bien sûr, celle que je veux, elle n'est pas publiée. Une sombre histoire de copyright, qu'il me raconte...
Et moi qui me prenais déjà à recomposer mes titres favoris au soundtracker pour ensuite les interpréter dans la plus pure tradition karaoké. (Si vous voulez des précisions, demandez à mes voisins...ils vous en diront long...)

## LA DERNIERE CARTE

Heureusement, il me restait une carte à jouer. Celle de la connectivité. Je ne parle pas ici des prises MIDI (le cahier musique, c'est pas ici! Quoique, on se demande :), je pense bien sûr à me connecter avec mon modem... déjà en train d'appeler mon point d'accès à Internet...
Me voilà donc seul face à l'immensité du net. Ne sachant pas quelle direction prendre, je commence par inspecter les newsgroups afin de dénicher une piste. Je pousse la porte de la conférence rec.music.cd (rec de l'anglais recreation signifie loisirs en français, soit.) Je tombe sur le top 40 U.K, le top 20 albums et le classement des 10 meilleures vidéos musicales. Par ailleurs, les gens parlent principalement de leur avis sur tel ou tel CD. Mais, je ne trouve personne prêt à me donner les notes de musique ou les paroles desdits CD.
Je ressors et je longe à nouveau le grand couloir aux 5000 newsgroups. Quelques portes plus loin se trouve le groupe rec.music.compose, titre on ne peut plus évocateur... J'entre alors dans un vaste brouhaha parlant de musique aléatoire dans lequel quelques utilisateurs de Cubase ou de Notator cherchent désespérément des correspondants... avis aux amateurs... mais moi ce n'est pas ce que je cherchais!
J'ai encore les oreilles qui bourdonnent lorsque j'arrive dans la taverne rec.music.makers.guitar.tablature. Avec un nom pareil, ils n'ont pas besoin de vigiles à l'entrée: c'est tellement difficile de taper le nom sans se tromper qu'il faut vraiment être motivé! Mais l'effort en vaut la peine. Je tombe d'emblée nez à nez avec les paroles de "brothers in arms" (Dire Straits) auxquelles ont été ajoutée les accords de guitare utilisés au fur et à mesure des paroles – on appelle ça "chord".
Je fourre ça dans mon sac pour mon cousin. Il faut que je vous parle de mon cousin... Il joue de la guitare (électrique, pardon, nucléaire!), mais c'est un débutant. Cela à deux conséquences de taille. La première c'est que ça s'écoute comme une tronçonneuse et la deuxième c'est qu'il ne connaît pas ses accords (et moi non plus d'ailleurs, mais c'est une autre histoire). En fouinant dans le newsgroup je lui ai donc trouvé la même chose mais avec la position des doigts sur les cordes, dessiné en ASCII. Il le joue toujours comme je manie ma tronçonneuse, mais il paraît que ça aide un peu. On appelle ça "tablature" paraît-il...
On me propose également un programme qui traduit un midi-file en tablature. Gratos. Sympa. Seulement, j'aurais voulu le contraire moi! Pour mon karaoké, vous comprenez? Non ils ne comprennent pas; eux c'est des gratteurs de guitare purs et durs.
Je m'apprête à les laisser entre eux pour aller lire les FAQs (Frequently Asked Questions) tranquillement, lorsqu'un vieux routard m'interpelle: "Eh petit, je vais te donner quelques adresses.. Comme ça tu s'ra pas viendu pour rien..." (en anglais dans le texte :)

## ON THE ROAD AGAIN

Je m'empresse de sortir du couloir, laissant derrière moi alt.music.*, alt.guitar.* ou autres alt.rock-n-roll; je les visiterai plus tard. Après quelques milliers de kilomètres d'autoroute vers les Etats-Unis, je marque donc un premier arrêt à ftp.nevada.edu. Et là, question chords et tablatures, il y a ce qu'il faut. C'est mon cousin qui va être content. Par contre, c'est sur ftp.uwp.edu (où son mirror en Allemagne ftp.leo.org dans /pub/rec/music/vocal/ et ses dérivés) que j'ai trouvé le plus de choses intéressantes. Les paroles (avec ou sans accords) de "it's probably me" (Sting) ou de "Don't You" (Simple Minds) ou encore l'intégrale des Talking Heads ne sont que des exemples pris au hasard. Je pourrais aussi citer les tablatures de basse comme "Every Breath You Take" (Sting) ou de guitare comme l'incontournable "Money for Nothing" (Dire Straits). Mais il y a aussi les photos de toute une série d'artistes ou d'événements comme Woodstock. Bref, je sens que je vais y rester pour la nuit...
Bon j'ai déjà les paroles de toutes mes chansons préférées ainsi que tout plein de photos pour illustrer ça. Mon logiciel de P.A.O. va se faire un plaisir de me faire des belles impressions. Par contre, je n'ai pas encore les partitions autrement que sous forme de tablatures. M'enfin bon, c'est déjà ça. Hum... "c'est déjà ça, c'est déjà ça...", ça me dit quelque chose cet air là...

PS: Si vous avez trouvé des vraies partitions, pensez à moi!

François PLANQUE

# connnectez vous à INTERNET (4)

*Chose promise, chose due, nous clôturons ce mois-ci notre série " Comment se connecter sur Internet " par un mode d'emploi pratique de KA9Q-NOS, le gestionnaire TCP/IP pour ATARI.*

En effet, après un apperçu théorique, le mois dernier, des " Protocoles Réseau " et de TCP/IP en particulier, nous allons maintenant mettre en pratique nos connaissances en nous connectant sur Internet. Le logiciel vous est fourni sur la disquette, votre accès Internet vous est offert par World-Net. Vous avez donc toutes les clefs en main... suivez le guide en 10 étapes!

## ETAPE 1: OUVRIR UN COMPTE INTERNET

Avant de pouvoir vous connecter, vous devez ouvrir un compte Internet auprès d'un prestataire de services Internet. Ce compte, c'est un peu votre bretelle d'accès à Internet.

Bonne nouvelle, World-Net vous offre votre premier week-end de connexion à Internet (voir encadré).

Vous demanderez à ouvrir un compte **Dial-Up I.P.** utilisant P.P.P. (Point to Point Protocol, cf STMag 94) On vous donnera alors un nom d'utilisateur (**username** ou **login** en anglais) qui sera par exemple *" Pdupont "*. On vous donnera également un mot de passe (password en anglais) qui pourrait par exemple être *" tg2randm "*. Ce mot de passe évitera que quelqu'un d'autre utilise votre compte à votre place!

Notez bien votre nom d'utilisateur et votre mot de passe, vous en aurez besoin pour configurer le logiciel.

## ETAPE 2: CREER UNE DISQUETTE DE TRAVAIL

Si vous avez un disque dur, oubliez le pour l'instant! L'installation sur disque dur est un peu délicate et je vous recommande de faire un test préalable sur disquette.

Copiez le fichier KA9Q_NOS.TOS de la disquette STMag sur une disquette vierge formattée que nous appellerons par la suite " disquette NOS ". Double-cliquez alors sur KA9Q_NOS.TOS sur la disquette NOS pour décompacter le logiciel. ATTENTION, ne le décompactez surtout pas directement sur la disquette STMag, vous risqueriez de perdre des données.

Si tout s'est bien passé, votre disquette NOS devrait contenir les dossiers et les fichiers suivants:

*A:|NOS|NOS.TOS*
*A:|SPOOL|MQUEUE|SEQUENCE.SEQ*
*A:|SPOOL|NEWS|NNTP.DAT*
*A:|STARTUP.NOS*
*A:|DIALER.PPO*

Pour économiser de la place sur votre disquette NOS, vous pouvez maintenant effacer le fichier KA9Q_NOS.TOS que vous y aviez copié. Au besoin, il vous reste toujours l'original sur la disquette ST Mag.

### ENCADRE

World-Net vous offre votre premier week-end sur Internet.
Vous avez bien lu. Il vous suffit de composer le 3615 World-Net et de choisir quel Week-End vous intéresse (ce week end doit se situer entre le 20 Mai et le 25 Juin 1995).
Vous laisserez vos coordonnées et on vous donnera votre username et votre mot de passe.
Vous n'avez plus qu'à vous connecter en suivant le guide (allez à l'étape 2).
Hot-Line: planque@worldnet.net ou 3615 STMAG en BAL Fulchrom.
Vous serez certainement convaincus et nous l'espérons pour vous, vous deviendrez un utilisateur régulier d'Internet. (A titre indicatif, l'abonnement chez World-Net coûte 240 F/Mois. Infos Commerciales: (1) 40.37.90.90. Voir ST Mag n°93)

## ETAPE 3: CONFIGURER LE LOGICIEL

Nous vous avons fourni KA9Q-NOS avec des fichiers préconfigurées pour une utilisation avec World-Net. Vous n'avez donc qu'à faire deux infimes modifications dans le fichier *DIALER.PPO* pour indiquer les informations vous concernant personnellement.

Lancez un éditeur de textes (par exemple *EVEREST.PRG* qui était fourni sur la disquette ST Mag n°93) et chargez-y le fichier *A:|DIALER.PPO*

En parcourant le fichier, vous devriez rencontrer les lignes suivantes:

```
# Entrez votre Username ci dessous:
#********************
send      "<username>|r"
# ********************
```

Vous devez remplacer *<username>* par votre nom d'utilisateur, si votre nom d'utilisateur est *" Pdupont "*, vous devriez obtenir le résultat suivant:

```
# Entrez votre Username ci dessous:
# ********************
send      "Pdupont|r"
# ********************
```

Notez que chez World-Net, le P en première position de votre username signifie que votre compte est configuré pour une utilisation en PPP.

De même, si votre mot de passe est " tg2randm ", la section concernant le mot de passe devrait ressembler à:

```
# Entrez votre mot de passe ci dessous:
# ********************
send      "tg2randm|r"
# ********************
```

Finalement, si vous êtes en province, vous devez faire précéder le numéro de téléphone de World-Net (celui que va appeller votre modem) du 16 et du 1 (WorldNet se trouve en région parisienne). Pour ce faire, remplacez:

```
# ********************
number      "40356868"
# ********************
```

par:

```
# ********************
number      "16,140356868"
# ********************
```

Voilà, c'est fait. Sauvez le fichier et quittez votre éditeur de textes.

N'oubliez pas non plus de brancher votre modem. Si vous avez un Mega STE ou un TT, n'oubliez pas

non plus, de sélectionner le port série auquel vous avez connecté le modem dans le panneau de contrôle.

## ETAPE 4: VOUS CONNECTER!

Vous pouvez maintenant allumer votre modem et lancer le programme NOS.TOS qui se trouve dans le dossier NOS. NOS veut dire Network Operating System. Votre écran s'efface et vous devriez voir le message suivant:
*Atari NOS V0.42, Dec 24 1994 by David Nash*

et plus bas, un prompt:
*NET>*

Le prompt indique que NOS est prêt à recevoir vos ordres. Cependant, vous devez attendre que la connexion soit établie avant de donner des ordres. En effet, vous devriez voir votre modem entrer en activité. Ecoutez la progression de l'appel. Si ça sonne occupé ou que ça ne répond pas, tapez:
*NET> exit*

(Bien sûr, vous ne tapez pas *NET>*, ça c'est le prompt!)

Si la connexion s'établit, attendez encore quelques secondes pendant lesquelles votre Atari va envoyer votre username et votre password à World-Net. Une fois que les leds de votre modem ne clignotent plus, tapez:
*NET> ip address*

Si la réponse est:
*0.0.0.0*
Vous avez perdu et vous devez recommencer. Eteignez votre modem (ou appuyez sur le bouton Reset de votre modem s'il en a un) et tapez:
*NET> exit*
puis rallumez et recommencez.

Si par contre la réponse est du type:
*194.2.142.58*
vous avez gagné. Ne vous inquiétez pas si vos chiffres sont différents, c'est normal, du moment qu'ils ne sont pas tous à 0! Il s'agit là de votre adresse IP. Les 3,5 millions d'ordinateurs connectés à Internet ont tous une telle adresse à quatre chiffres les identifiant de manière unique (cf ST Mag n°94). Vous faites partie de ces ordinateurs maintenant! Une seule différence: votre adresse variera d'une connexion à l'autre alors que la plupart des adresses des gros ordinateurs sont fixes. Mais bien sur, votre adresse reste la même pour toute la durée de votre connexion.

Une autre commande intéressante est
*NET> ppp pp0*
qui vous donne des informations sur la liaison Point à Point que vous avez établie Entre votre Atari et World-Net. En particulier si vous voyez apparaître le message " Physical Line Dead ", c'est que la liaison n'est pas établie!

## ETAPE 5: CE QUE VOUS DEVEZ SAVOIR

Vous êtes maintenant prêt à taper des commandes au prompt *NET>*. Nous verrons par la suite comment régler l'heure de votre ST en se basant sur un autre ordinateur connecté à Internet, comment vous connecter sur un autre ordinateur par Telnet, comment télécharger des fichiers par FTP et comment télécharger les news qui vous intéressent par NNTP.
Toutes ces tâches peuvent être effectuées en même temps.



-Pour revenir au prompt *NET>* pendant qu'une tâche est en cours d'exécution, appuyez sur F10.

-Pour voir la liste des tâches tapez:
*NET> session*
La tâche courante est marquée d'une *

-Pour sélectionner la tache no 3 comme tache courante, tapez:
*NET> session 3*

-Pour retourner à la tâche courante, appuyez sur Return au prompt *NET>*

Pour vous déconnecter, quittez toutes les tâches puis tapez:
*NET> exit*
et éteignez votre modem pour couper la communication.

Par ailleurs, il y existe quelques commandes intéressantes pour vérifier l'état interne des protocoles. Je pense en particulier à *ip status* et *tcp status* qui vous donneront l'état actuel et des P et TCP (voir ST Mag n°94). *tcp status* est particulièrement intéressante dans la mesure ou elle vous donnera entre autres la liste de toutes les connexions couramment établies (adresses IP + numéros de socket!)

Finalement, la commande la plus simple et la plus directe pour vérifier que votre connexion réseau fonctionne est:
*NET> ping [194.2.128.3]*
NOS cherchera ainsi à contacter l'ordinateur ayant l'adresse indiquée, rien de plus. Pour vérifier que votre DNS est bien configuré, demandez un ping sur un nom en lettres:
*NET> ping ftp.sct.fr*

En désespoir de cause, vous pouvez taper:
*NET > help*
mais vous constaterez vite que NOS est assez radin sur ce type d'information!

## ETAPE 6: QUELLE HEURE EST-IL?

Pour commencer, une commande très simple est: *NET> time read*

NOS va alors demander à un autre ordinateur sur Internet de lui donner l'heure GMT et va vous l'afficher. Cela peut prendre quelques secondes.

Pour régler automatiquement l'heure de votre ST, tapez:
*NET> time set*

## ETAPE 7: TELNET

Telnet vous permet de vous connecter sur un autre ordinateur d'Internet. Pour ce faire, vous devez connaître l'adresse d'un ordinateur qui accepte que vous vous y connectiez pour vous proposer ses services.

Tapez par exemple:
*NET> telnet [141.212.196.79] 3000*
ou 3000 est en quelque sorte le numéro du service désiré sur l'ordinateur ayant l'adresse IP *141.212.196.79*

Comme il n'est pas très aisé de retenir les adresses IP des ordinateurs auxquels nous voulons nous connecter, la plupart d'entre eux ont également un nom en lettres. Ce nom en lettres est automatiquement " résolu " par NOS avant d'effectuer la connexion en soumettant ce nom à un DNS (Domain Name Service) - sorte d'ordinateur qui connait tous les autres ordinateurs d'Internet - qui renvoie alors l'adresse IP correspondante. Ainsi nous aurions pu taper:
*NET> telnet madlab.sprl.umich.edu 3000*
Une fois, la connexion établie, à vous de suivre les instructions à l'écran... exactement comme si vous étiez connecté sur un BBS.

## ETAPE 8: FTP

FTP vous permet de télécharger des fichiers depuis un autre ordinateur d'Internet. Il existe plusieurs milliers de sites ftp publics auxquels vous pouvez accéder librement. Tapez par exemple:
*NET> ftp ftp.sct.fr*

La plupart du temps vous donnerez comme login " *anonymous* "et comme mot de passe votre adresse e-mail du type
" *planque@worldnet.net* ".

Une fois connecté, vous aurez le prompt suivant:
*FTP>*

Vous pouvez y taper les commandes ftp habituelles telles que *cd*, *dir* et *get* (voir ST Mags précédents). Les données demandées par get seront transférées sur votre disquette dans le répertoire *A:/SPOOL*. Lorsque vous avez fini, tapez:
*FTP> quit*

Notez qu'en revenant au prompt NOS (par F10), vous pouvez également voir le contenu de votre disque local en tapant *dir* et changer de dossier avec devinnez quoi... *cd <dossier>* et *cd ..*

## ETAPE 9: LES NEWS

Les news USENET sont des sortes de forums de discussion auxquels la planète entière peut participer. Ces forums sont classés hiérarchiquement par thèmes dans ce que l'on appelle des *newsgroups*. Vous devez connaitre quels newsgroups vous voulez consulter avant de vous connecter.
Editez alors le fichier
*A:|SPOOL|NEWS|NNTP.DAT*.

A L'origine, le fichier contient ceci:

*news.sct.fr 950217 212746*
*fr.comp.sys.atari*
*alt.humor.best-of-usenet*

Ceci indique que vous êtes intéressé par deux newsgroups:
*fr.comp.sys.atari*
et
*alt.humor.best-of-usenet*
et que votre dernière lecture s'est faite le 17.02.95 à 21h27 et 46 secondes. Vous pouvez rajouter des newsgroups à la fin (avec EVEREST par exemple). Faites les précéder d'un espace et n'insérez pas de lignes vides. Vous pouvez également éditer manuellement l'heure et la date de votre dernière lecture si elles sont trop anciennes, ceci afin limiter le volume de news à rapatrier!

Plus tard, lorsque vous serez connecté à Internet avec KA9Q-NOS, tapez:
*NET> nntp kick*

NOS va alors demander au serveur de news ayant l'adresse *news.sct.fr* de lui envoyer toutes les nouvelles news depuis le 17 février 95 à 21h27 dans les groupes demandés. Vous ne verrez rien à l'écran, et le traitement de la demande peut prendre un certain temps, par exemple 10 minutes. Bien sûr, pendant ce temps là, vous avez accès au prompt *NET>* et libre à vous de faire autre chose, par exemple un transfert ftp.

Vous serez averti par un bref message lorsque le transfert de news est terminé. Si vous voulez avoir des informations sur l'évolution du traitement, tapez à tout moment:
*NET> nntp status*

Une fois déconnecté (lorsque vous aurez quitté NOS.TOS), vous pourrez aller consulter le fichier *a:|spool|news|batch.txt*. Vous y trouverez toutes les nouvelles news.

## ETAPE 10: INSTALLATION SUR DISQUE DUR

Installer KA9Q-NOS sur votre disque dur est à la fois simple et délicat. En effet, il suffit dans un premier temps de copier le contenu de la disquette à la racine d'une unité de disque dur, nous admettrons par la suite que vous ayez choisi l'unité D: Vous devrez donc avoir sur votre disque dur les fichiers suivants:

*D:|NOS|NOS.TOS*
*D:|SPOOL|MQUEUE|SEQUENCE.SEQ*
*D:|SPOOL|NEWS|NNTP.DAT*
*D:|STARTUP.NOS D:|DIALER.PPO*

Là ou les choses deviennent plus délicates c'est que d'une part vous devez absolument copier *STARTUP.NOS* et *DIALER.PPO* à la racine d'une unité de disque dur. Pas question de mettre tout ça dans un dossier, sinon NOS ne les trouvera pas!

Finalement, pour achever l'opération, vous devrez éditer le fichier *STARTUP.NOS* et remplacer tous les chemins d'accès faisant référence à A: par des chemins faisant référence à votre disque dur, par exemple à D: Pour vous aider, tous les chemins à modifier sont encadrés par des ligne du type
*******************

## GADGET

Nous ne saurions terminer ce petit tour des fonctions de KA9Q-NOS sans mentionner un gadget génial: hopcheck. Tapez par exemple:
*NET> hopcheck alpha.si.univ-compiegne.fr*
et là vous verrez s'afficher la liste des machines traversées pour aller de chez-vous jusqu'à l'université de compiègne (UTC). Vous constaterez que ce chemin est parfois bien long et compliqué...

## CONCLUSION

Vous voilà équipé jusqu'aux dents pour partir à l'exploration d'Internet. Il n'y a plus aucune raison que vous n'y arriviez pas. Si toutefois, vous rencontriez un problème, vous pouvez me contacter sur le 3615 STMAG en bal *Fulchrom* ou par e-mail: *planque@worldnet.net*. Une fois votre crédits d'heures découverte épuisé, n'hésitez pas à prendre un abonnement économique sur World-Net: Connexions illimitées pour 240 F/mois, à ce prix là, ça ne se refuse pas!

Rendez-vous le mois prochain dans " Carnets de Routage " pour continuer votre exploration du net!

François PLANQUE

### Questions fréquemment posées

Q: NOS crée des fichiers qui n'étaient pas présents sur la disquette d'origine. Ces fichiers grossissent de jour en jour. Puis-je les effacer pour libérer de la place sur ma disquette/mon disque dur?
R: Oui. Dans la mesure du possible, n'effacez pas DOMAIN.TXT, les performances seront meilleures.

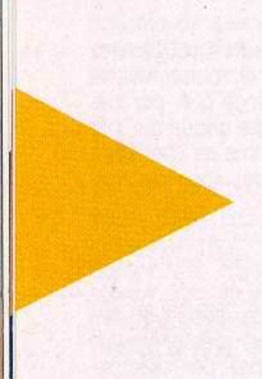
Q: Où trouver la dernière version de KA9Q-NOS pour Atari?
R: Sur ftp.demon.co.uk

Q: Qui a adapté KA9Q-NOS sur Atari?
R: David Nash (dnash@demon.co.uk)

Q: Comment accéder à l'e-mail, à Gopher, à WAIS et au World Wide Web?
R: Pour l'e-mail, je n'ai pas de solution élégante parce que NOS sur ST n'intègre pas Post office Protocol, mais vous pouvez par exemple vous ouvrir une BAL sur le 3615 STMAG ce qui vous donne immédiatement un accès e-mail. Vous pouvez également consulter l'e-mail reçu sur votre compte World-Net par le 3615 WORLDNET. Pour WWW, David Nash intègre actuellement un client dans la prochaine version de NOS. WWW permettant également d'accéder à Gopher et WAIS, et même aux news en mode interactif! Vos problèmes seront probablement tous résolus bientôt!

Q: En trois mots, a quoi sert Internet une fois qu'on ne s'extasie plus devant la prouesse technique?
R: A comprimer les distances géographiques. (Méditez là dessus)

Q: Face à Internet, on se rend vite compte qu'on est bien peu de choses. Quel est donc le sens de la vie? R: La réponse est dans ST Mag N° 100!



# PROGRAMMATION

dirigé par Marc ABRAMSON

## programmer un EAGLE RISC 64bits

Ca vous dirais ?
Ce n'est peut être pâs de l'utopie, car CONCEPT INFORMATIQUE qui dévelloppe des machines à processeur RISC 64 bits, va acheter un EAGLE et pense qu'y adjoindre leur propre carte mère doit être tout à fait possible. Rappellons que le principe du clône de GE-SOFT, est de pouvoir se voir adjoindre tous types de processeurs, donc ceux de CONCEPT INFORMATIQUE en principe.

# LE DSP 56001 (6)

## LE DSP 56001, ACTE VI

Nous allons continuer ce mois-ci l'élaboration de notre cerveau de moucheron afin de le transformer en cerveau de mouche... Je rappelle quand même de quoi il s'agit, au cas ou certains d'entre vous n'auraient pas lu STMAG le mois dernier (ouh que c'est pas beau!); Nous essayions de faire de la reconnaissance vocale avec le DSP du Falcon.

Je vous avais laissé le mois dernier avec un programme, qui il faut l'avouer était buggé (honte à moi!) (NDLR: c'est pas beau ça). Comme vous avez pu vous en rendre compte, ça marche un peu, mais pas beaucoup plus! Je vais vous expliquer dès maintenant comment améliorer l'algorithme de reconnaissance vocale.

## CHAPITRE I: L'APPRENTISSAGE

Cette phase est primordiale, il faut apprendre correctement tous les mots à reconnaître au Falcon. L'algorithme utilisé le mois dernier était très simple certes, mais surtout très peu efficace: l'utilisateur devait répéter quatre fois dans le micro le mot à apprendre, l'ordinateur faisait la moyenne des trois enveloppes de fréquence, sur les quatre prononciations et en tirait donc un "mot" moyen qu'il n'avait qu'à stocker dans sa banque de donnée.

Avouez que c'est déjà très rébarbatif de répéter quatre fois "bonjour" dans un micro, mais qu'en plus on a l'air très bête. Il serait donc intéressant de raccourcir cette phase. A vrai dire il suffit de prononcer le mot une fois pour que l'ordinateur l'apprenne, le problème c'est que vous n'avez peut-être pas prononcé le mot correctement et dans ce cas l'ordinateur n'arrivera pas à le reconnaître les fois suivantes. L'idée est donc la suivante:

L'utilisateur prononce le mot deux fois de suite et si les deux élocutions sont identiques, le Falcon considère que le mot est bien prononcé, fait la moyenne des deux signaux et stocke le résultat en mémoire.

La difficulté réside dans le fait qu'il faut déterminer si les deux prononciations sont effectivement identiques, mais cela revient à faire de la reconnaissance vocale pendant la phase d'apprentissage, ce qui est un tantinet paradoxal, n'est il pas?

L'idéal serait de trouver une fonction mathématique capable de "comparer" deux signaux. Cette fonction renverrait un résultat sous forme d'un nombre qui serait le "taux de ressemblance" des deux signaux. Et bien cette fonction existe, je l'ai vue, elle s'appelle (roulement de tambours): Formule de Bravais/Pearson. Messieurs Bravais et Pearson ont donc mis au point la formule suivante (accrochez vous):

$$R=\frac{\sum_{n=0}^{N-1}(x_n-\bar{x})(y_n-\bar{y})}{\sqrt{\left(\sum_{n=0}^{N-1}(x_n-\bar{x})^2\right)\left(\sum_{n=0}^{N-1}(y_n-\bar{y})^2\right)}}$$

xn et yn (que je noterais x(n) et y(n) par la suite) sont les échantillons numéro n des deux signaux à comparer. N est le nombre d'échantillons. et x barre et y barre (notés par la suite <x> et <y>) sont les moyennes des signaux x et y, respectivement.

Cette formule renvoie un nombre compris entre 0 et 1. Zéro si les signaux sont complètement différents, 1 s'ils sont strictement identiques et une valeur intermédiaire selon qu''ils sont à moitié identiques ou à moitié différents (!?).

Nous verrons un peu plus loin comment effectuer ce calcul avec notre cerveau de moucheron (je ne parle pas pour moi, mais pour l'ordinateur)!

En ce qui concerne la phase d'apprentissage, nous allons comparer les deux élocutions du mot et vérifier que chacune des trois gammes de fréquence obtient un score suffisant (par exemple 0.8 (80%)) à l'épreuve de Bravais et Pearson. Si ce n'est pas le cas, l'ordinateur demande de répéter, sinon il effectue la moyenne des deux "mots", fréquence par fréquence, et stocke le résultat en mémoire.

## CHAPITRE II: QUOI D'AUTRE ?

Autre problème, les fréquences d'analyse de la voix avaient été choisies au hasard! (NDLR: tu nous l'avais pas dit ça, Mathias). L'idéal, serait que l'on couvre toute la largeur du spectre vocal. Nous n'avons à notre disposition que trois filtres, qu'il convient donc de régler judicieusement.

La fréquence de coupure du filtre passe bas est fixée à 60Hz, c'est une bonne valeur.

La fréquence de coupure du passe haut reste à 6000Hz. Par contre la fréquence centrale du filtre passe bande est maintenant à 1500Hz, avec un facteur de qualité de 1, ce qui est très peu sélectif, ainsi toute la gamme s'étendant de 100Hz à 6000Hz sera couverte par ce filtre.

Les oreilles de notre Falcon sont maintenant un peu plus performantes, car il faut l'avouer, avec le programme du mois dernier, le Falcon était sourd comme un pot!

## CHAPITRE III: LA RECONNAISSANCE

Maintenant que nous savons apprendre des mots à notre oiseau et qu'il est capable de les écouter, il faut qu'on lui apprenne à reconnaître ce qu'il a appris (ce qui est aussi paradoxal, je trouve). La tentative du numéro précédant n'étant pas tellement satisfaisante, il faut trouver autre chose. Mais au fait, nous avons une formule magique à notre disposition: celle de Bravais et Pearson of course, qui est justement idéale pour ça.

pour chacune d'elles et pour chaque mot de

la base de données.Après avoir acquis les trois enveloppes de fréquence du mot prononcé, nous calculons le coefficient R selon ladite formule, pour chacune d'elles et pour chaque mot de la base de données. Puis nous faisons la moyenne de ces trois nombres avec éventuellement une pondération afin de privilégier l'une ou l'autre des gammes de fréquence. Nous obtenons ainsi un nombre compris entre 0 et 1 représentant le "taux de reconnaissance". Le mot qui aura le plus haut taux de reconnaissance sera le mot reconnu.
Pour améliorer les performances, nous allons décider qu'en dessous d'un certain seuil, par exemple 0.7 (70%), un mot n'est pas reconnu. On peut aussi imposer un taux minimum pour chaque gamme de fréquence, ainsi les trois bandes de fréquence devront obtenir un score d'au moins 0.5 (50%) pour que le mot puisse être considéré comme "reconnaissable".

## CHAPITRE IV: UN PEU DE PRATIQUE

Voyons maintenant comment nous allons programmer tout ça dans le DSP. Passons tout de suite au plus intéressant: Le calcul de la formule (magique) de Bravais et Pearson. La première chose à remarquer est que cette formule n'est qu'une somme de produit, autrement dit, on peut quasiment tout calculer grâce à l'instruction MAC, dont je vous rappelle la syntaxe:
*MAC (+/-)S1,S2,D (parallel move)*

*Les combinaisons de S1/S2 possibles sont:*
```
        S1: X0,Y0,X1,Y1,X0,Y0,X1,Y1
        S2: X0,Y0,X0,Y0,Y1,X0,Y0,X1
```

Considérons que le signal X se trouve en mémoire X et le signal Y en mémoire Y, à la même adresse.

On peut alors utiliser la syntaxe suivante:
```
MAC  X0,Y0,A X:(r0)+,X0 Y:(r4)+,Y0
```

Qui a pour effet de multiplier X0 par Y0 et de charger la case mémoire pointée par R0 dans X0, de même pour R4 et Y0. Les registres R0 et R4 sont également incrémentés et pointent sur la prochaine valeur après exécution de l'instruction.

En répétant N fois cette instruction, nous pouvons calculer les termes en *(X(n)-<X>)*(Y(n)-<Y>)*, en considérant que R0 pointe sur *(X(n)-<X>)* et R4 sur *(Y(n)-<Y>)*.

Pour répéter l'instruction MAC N fois nous disposons de la commande REP S, qui exécute l'instruction suivante S fois où S peut être un registre ou une valeur immédiate. Il suffit donc d'écrire:
```
CLR   A X:(R0)+,Y0 Y:(R4)+,Y0
REP #N
MAC  X0,Y0,A X:(R0)+,X0 Y:(R4)+,Y0
```

Ce calcul s'effectuera en N+1 cycles machine! Un record.
Il y a des limitations quant à l'utilisation de l'instruction REP; en effet celle-ci ne peut être interrompue, c'est à dire que toutes les interruptions seront inhibées pendant ces N+1 cycles. A ce propos une séquence d'instructions REP est également ininterruptible, méfiance donc.
D'après le "DSP user's Manual" il n'y a pas d'autres restrictions quant à l'utilisation de cette instruction, néanmoins j'ai découvert un bug du DSP 56001 lors de l'utilisation de cette instruction (personne n'est parfait)! Voici le problème; il semblerai que le DSP perde les pédales lorsqu'une interruption courte se déclenche pendant l'exécution d'une instruction REP. Et quand je dis "perd les pédales", je veux dire qu'il plante et qu'on est obligé de faire un reset pour reprendre le contrôle du DSP. Je ne peux pas vous en dire plus, je continue les tests et vous tient au courrant le mois prochain. En ce qui nous concerne, il est facile de régler le problème: on coupe les interruptions pendant le calcul de la formule de Bravais et Pearson.

Nous devons maintenant calculer les termes en *(X(n)-<X>)^2* et *(Y(n)-<Y>)^2*. Même principe, on utilise REP et MAC:
```
CLR A X:(R0)+,X0
REP #N
MAC  X0,X0,A X:(R0)+,X0
```

Qui prend également N+1 cycles machines. Si ça c'est pas de la magie!

Nous n'avons pas encore calculé les termes en *(X(n)-<X>)* qui sont utilisés dans les calculs ci-dessus. Ce calcul est le premier à effectuer juste après que le DSP ai reçu les données.

Pour recevoir les données coté DSP, le code est habituel:
```
DO    #N,LOOP
      jclr #0,x:HSR,*
      movep x:HRX,x0
      move  x0,x:(R0)+
LOOP:
```

En fait il est possible de calculer en même temps le terme <X>, qui est la moyenne du signal X.

Le calcul de la moyenne: <X> = *(X(0)+X(1)+...+X(N-1))/N* est égal à: *X(0)/N+X(1)/N+...+X(N-1)/N*

Ce qui est... Une somme de produit! Boum, instruction MAC!
```
CLR     A #(1/N),Y1
        DO #N,LOOP
        jclr #0,x:HSR,*
        movep x:HRX,x0
        MAC X0,Y1,A  X0,X:(R0)+
LOOP:
```

Nous obtenons, <X> dans A et la zone qui était pointée par R0 contient maintenant le signal X.
Il suffit de répéter cela pour le signal Y et le tour est joué!

Il y a un petit problème dans ce tableau tout rose: la racine carrée. Ce n'est pas simple à calculer, à priori. Et bien nous allons nous débarrasser de ce problème en calculant non pas R mais R2. Il suffi alors de prendre le carré du numérateur dans la formule, ce qui est très simple... Boum: MAC!

En fait, il y a un autre problème; nous avons calculé le numérateur et le dénominateur, mais comment calculer le rapport des deux? Le DSP ne dispose pas d'instruction de division, de plus nous ne savons pas à priori si le numérateur et le dénominateur tiennent sur 24 bits. Nous ne pouvons donc pas effectuer cette division dans le DSP; qu'à cela ne tienne, c'est le 68030 qui l'effectuera. Mais le problème n'est tout de même pas résolu car les deux valeurs que nous venons de calculer (numérateur et dénominateur) sont des valeurs sur 56 bits. Or nous ne pouvons transférer que des données de 24 bits entre le 68030 et le DSP. Bien sûr on pourrait envoyer chaque valeur en trois transferts, mais avouez que cela n'est pas très élégant! Je vous propose une méthode plus intéressante, et qui pourra resservir (mais qui n'est pas forcément plus rapide, à vérifier). Elle passe par l'utilisation de l'instruction NORM.

On dit qu'un accumulateur est normalisé si son registre d'extension n'est pas utilisé et si le bit 46 n'est pas zéro. Ou alors s'il vaut zéro.
A priori, nos valeurs sont dénormalisées, en effet il y a de fortes chances pour que le registre d'extension soit utilisé, ce qui indique que le contenu de l'accumulateur est supérieur à 1.0 en valeur absolue.

Prenons ce cas comme exemple. Pour normaliser l'accumulateur, il faut alors décaler son contenu d'un certain nombre de bits vers la droite. Comme vous le savez, cette opération revient à effectuer des divisions par deux successives, la valeur de l'accumulateur est donc modifiée. Nous pouvons cependant compter le nombre de décalages et dans ce cas la valeur contenue dans l'accumulateur peut s'écrire: (valeur décalée)*(2(nombre de décalages)). Ce qui revient un faire un pseudo codage en virgule flottante. Le nombre de décalages est appelé l'exposant, et la valeur décalée la mantisse. La mantisse est codée sur 24 bits (48 bits en fait) puisqu'elle est normalisée, on peut donc la manipuler facilement, et par exemple faire une division simplement. Dans ce cas, il suffit de soustraire (opération simple) les exposants pour retrouver le nombre original.

Par miracle, Motorola a pensé à nous et a doté le DSP de l'instruction NORM, qui effectue la normalisation décrite ci dessus et le comptage du nombre de décalages!
Voici la syntaxe:
*NORM Rn,D*

Rn est l'un des registre d'adresse (R0 à R7).
D est l'accumulateur A ou B.

Cette instruction effectue une itération de normalisation, après cette instruction, D est décalé à droite ou à gauche (s'il n'était pas

normalisé) et Rn est incrémenté ou décrémenté suivant le sens du décalage, les décalages à gauche sont comptés négativement.

Rn doit être nul avant la première itération.

Pour normaliser un nombre sur 48 bits, il faut répéter l'opération 47 fois. Pour cela on utilise, je vous le donne en mille ... REP!
Ça donne:
*REP #47*
*NORM R1,A*

Ce qui s'exécute en 48 cycles, génial non?

Il suffit alors de normaliser le numérateur et le dénominateur, d'envoyer le résultat (mantisse+exposant) au 68030, qui effectuera la division finale.

## CHAPITRE V: LE PROGRAMME

Cette fois-ci, je me suis décarcassé pour vous. Le programme de ce mois ci-vous permet d'apprendre quelques commandes au Falcon puis de commander celui-ci (genre, fermer le fenêtre, demander les informations, etc...). Le hic, c'est que le programme ne fonctionne que sous MultiTOS (+AES 4.1), en effet le Bureau normal du Falcon étant minable (je pèse mes mots), il était impossible de faire quelque chose de sérieux sous ce bureau.

Je passe sur les explications du programme en C, il est largement commenté, et c'est plus de la programmation GEM, qu'autre chose. J'ai toutefois utilisé des OBJETS de type USERDEFS, histoire de pimenter le tout. Notez que la partie GEM est directement inspirée des articles de Claude ATTARD, des derniers STMAG (NDLR: dont nous devrions retrouver prochainement l'excellente rubrique).

Une fois sous MINT, il suffit de lancer le programme VOX.PRG, de sélectionner 'apprentissage' et de suivre les indications. Une fois l'apprentissage terminé, sélectionnez 'Reconnaissance active', vous pouvez commencer à parler.

L'option 'paramètres' permet de régler les différents seuils de reconnaissance dont je vous ai parlé plus haut.

Un remarque, les options Couper,Copier,Coller simulent l'appui sur les touches ^X, ^C, ^V. Cela ne marche pas avec tous les programmes, en effet certains n'utilisent pas l'AES pour connaître l'état de la touche [control].

Il est possible de charger et sauvegarder l'apprentissage. D'ailleurs vous en trouverez un sur la disquette (fait par moi), mais je vous recommande de refaire un apprentissage (surtout si vous êtes une demoiselle [y'en a?]), car j'ai la voix plutôt grave et ce n'est peut être pas votre cas.

Gardez bien le micro près de la bouche, mais pas trop. J'ai fait les tests dans les pires conditions: Micro posé sur le moniteur à 40 cm, gain montés à fond, et ça marche pas trop mal. Cela dit cela fonctionne dix fois mieux si vous utilisez un casque avec un micro incorporé, ainsi le micro reste à distance constante de la bouche (ou alors c'est que vous êtes un Martien). Cela évite également d'avoir à pousser les gains à fond, car dans ce cas le Falcon capte tous les parasites et en particulier le bruit du disque dur, du ventilateur, des clic souris et de vos mimines tapotant sur le clavier. Tous ces bruits sont très perturbant pour la reconnaissance vocale.

J'arrête là, sinon le rédac'chef va me frapper (NDLR: le chef de rubrique l'aidera !) . J'attends vos réactions sur le 3615 STMAG et surtout n'hésitez pas à améliorer ce programme et me faire parvenir vos chefs d'oeuvres.

Mathias AGOPIAN

# DU GFA AU C (3)

## TRADUCTION GFA->C (3)

Pouf, nous voici repartis dans cette aventure de la traduction. Au menu aujourd'hui: précisions sur les opérateurs, sur la manière de quitter, problèmes de traduction typiques (avec les sources GFA et leur traduction en C), mise au point sur les structures (pour ceux qui n'auraient pas tout suivi la dernière fois) avec exemples à l'appui et enfin quelques détails utiles sur l'utilisation de Pure C.

Avertissement au lecteur: (ceci est de la prévention) Certains trouveront peut-être que je critique beaucoup le GFA dans mes articles. C'est vrai, mais je pense le faire objectivement. Je critique d'ailleurs aussi le C. Simplement, le GFA est un outil puissant quand on veut faire très vite un petit programme, mais pour un gros projet, ce n'est pas très adapté. Le GFA et notamment son éditeur possède une souplesse d'utilisation ahurissante. Je me sers personnellement du GFA pour tout ce qui est petits programmes. Fin de l'avertissement.

## OPERATEURS

Suite à la remarque pertinente d'un membre de la rédaction, voici un petit supplément. Les opérateurs '&' (And) et '|' (Or) sont des opérateurs qui combinent chacun des bits de l'opérande source avec chacun des bits de l'opérande destination. Ex : si a=0x7F, l'expression "a & 0xF0" vaut 0x70. Il existe deux autres opérateurs qui agissent en considérant que leurs 2 opérandes sont des conditions logiques : ce sont '&&' (And logique) et '||' (Or logique). Ces opérateurs ont une priorité très faible, leurs deux opérandes sont considérées comme des conditions logiques et sont évaluées de gauche à droite (norme ANSI). De plus, ils ne peuvent renvoyer que 0 ou 1. Note : une condition logique vaut 0 si elle est fausse et 1 si elle est vraie (attention, en GFA, c'était -1); en revanche, pour qu'une expression (donc pas forcément une condition logique) soit considérée comme TRUE avec '&&' ou '||', il faut et il suffit que cette expression soit différente de 0. Ecrire "a && b == 2" équivaut exactement à "a != 0 && b == 2" et c'est d'ailleurs compilé de la même façon.

Exemple : Soit l'expression 'A' : "if ((a & b) && c)" (Les parenthèses autour de a&b sont facultatives car && a une priorité extra-faible) et l'expression 'B' : "if ((a & b) & c)".
'A' équivaut à "if (((a & b) != 0) && (c != 0))", il n'y a donc qu'une seule opération bit à bit (sur a et b), alors que 'B' équivaut à "if (((a & b) & c) != 0)", il y donc ici deux combinaisons par AND bit à bit avant d'évaluer la condition logique. C'est tout à fait différent.
Dans la pratique, mettez le plus possible de "!= 0" (du moins au début). Evitez "if (a && b)", écrivez "if (a != 0 && b != 0)". De plus, séparez les opérations bit à bit (&) des opérations logiques (&&), vous gagnerez en clarté. L'habitude viendra ensuite toute seule d'écrire de façon plus compacte mais gare au démon...

## QUITTER

La méthode du Pterm(0) indiquée dans les précédents articles n'est pas forcément la

plus propre. En effet, on ne laisse pas le temps à Pure C de tout libérer. En théorie, cela ne doit pas poser de problème, mais voici tout de même une meilleure solution: déclarer la fonction main() avec un 'int' comme valeur de retour et mettre à la fin de son corps un 'return 0;'. On retourne alors dans PCSTART.O qui se charge de tout fermer et libérer.

## PROBLEMES TYPIQUES de TRADUCTION

Premier problème : la gestion des chaînes de caractères. On a vu la dernière fois les fonctions qui étaient disponibles à cet effet : elles sont beaucoup moins souple qu'en GFA mais la compilation en est plus aisée et donc meilleure. Vous ne vous êtes jamais demandé(e) (sait-on jamais ?) comment le GFA compilait a$=b$+c$. La réponse est : "mal". Il déplace toutes les chaînes du programme à chaque opération ce qui fait que vos titres de fenêtres ne sont jamais là où vous voudriez qu'ils soient et que donc vous les copiez dans des Malloc(), d'où perte de mémoire et de temps.
Le problème vient souvent du fait qu'on utilise en GFA les chaînes un peu n'importe où et pour des applications qui ne sont pas directement liées à leur utilité initialement prévue. Ex : "a$=SPACE$(32000), BMOVE XBIOS(2),V:a$,32000", etc. Dans cet exemple, il fallait faire un Malloc().
Les chaînes en C ne sont pas pratiques, limitez donc leur emploi à la simple fonction chaîne de caractères (= chaînes affichables). Cela résout une partie du problème mais en fait, le gros hic, c'est de devoir prévoir la place que prendra la chaîne en mémoire. En GFA, il n'y avait pas de problème, on prenait toute la mémoire, on était tout seul dans sa machine, mais en C, vous pouvez être sous Multitos, ou tout autre système multitache, avec lesquels les programmes GFA sont allergiques, et vous devez donc prévoir combien de mémoire vous allez utiliser pour vos chaînes. Ceux qui font de l'assembleur comprendront vite. En fait, il n'y a pas de solution miracle, prévoyez 100 à 150 caractères pour un chemin de fichier, 14 pour un nom de fichier (n'oubliez pas de garder de la place pour le '0' de fin de chaîne !!). Quand vous ne pouvez vraiment pas prévoir, utilisez un Malloc() ou bien adoptez la solution PARX : le Memory-Manager.
Ce petit programme est un fichier externe que vous chargez, à qui vous indiquez la taille d'un gros Malloc() qu'il fera pour vous et qui sera votre mémoire principale. Ce programme vous permet de réserver des blocs à l'intérieur du gros bloc et de modifier leurs tailles (y compris pour agrandir!). Evidemment, à chaque opération, les blocs sont décalés, comme avec le GFA. Vous allez me dire que je suis revenu à la case départ ? La réponse est non car grâce au Memory-Manager, vous avez tous les avantages que le GFA gardait pour les chaînes sauf que vous en profitez pour tous les types de données. Vous avez d'ailleurs toujours la possibilité de stocker des chaînes séparément en en déclarant la taille à l'avance de manière à garantir leur stabilité. C'est la solution adoptée dans tous les programmes édités par PARX et dans beaucoup d'autres applications (TosFax Pro, EGLib, etc.). Reportez-vous pour cela à l'article paru dans STMAG n° 71 "La gestion mémoire" (p.34).

Deuxième problème : Pile et variables locales. (Pour les non assembleuristes). Si vous constatez des bugs intempestifs, des bombes subites, une cause possible de bug est le mauvais réglage de la taille de la pile. Cette option se trouve dans le formulaire de paramétrage du Pure C sous le nom "Stacksize". En effet, quand vous déclarez des variables locales et puis que vous sautez dans des sous-fonctions qui ont elles aussi des variables locales, le tout est à chaque fois sauvé sur la pile avec l'adresse de retour (c'est la sauvegarde de contexte qui permet de ne pas perdre les variables au retour de la routine). Donc, si à un moment vous dépassez la taille de la pile, celle-ci va déborder n'importe où et puis badaboum. Cela arrive surtout si vous déclarez de grosses structures (1 ou 2 Ko) en variables locales. La valeur par défaut est de 4096 octets, c'est largement suffisant pour la plupart des applications mais pensez-y au bon moment.
Si vous avez besoin d'un gros paquet de mémoire en local, n'aggrandissez pas la pile inutilement, réservez un bloc temporaire avec le Memory-Manager que vous libérez à la fin de la routine.

## STRUCTURES (bis)

Dans l'exemple du numéro précédent, pour plus de cohérence, on peut remplacer les éléments de la structure PIXEL par {int r; int v; int b;}. L'exemple de la copie de pixel a alors un peu plus de sens, mais je pense que vous aviez compris le principe. Ce mois-ci, il y a un exemple sur la disquette (largement commenté).

## PURE C

Options de compilation:
Attention, les programmes de plus de 65Ko doivent être compilés avec l'option "Use absolute calls". En effet, si cette option n'est pas sélectionnée, les appels sont compilés en relatif et le déplacement ne peut pas excéder + ou − 32768. Vous avez alors des erreurs au moment de la phase de Link du type "16 bit PC-relative overflow". Autrement, Si vous avez un 68030, vous pouvez choisir l'option "Generate 68020 code". Attention, pour compiler pour un coprocesseur, il faut choisir l'option "Generate 68881 code" et de plus, il faut créer (cette fois-ci vous n'y coupez pas) un nouveau fichier projet et remplacer la biblio "PCFLTLIB.LIB" par "PC881LIB.LIB". Recompilez tout et ça doit aller très très vite (seulement si vous faites des calculs en virgule flottante, évidemment).

Exemple de fichier projet : (';' introduit un commentaire jusqu'à la fin de la ligne (pas besoin de refermer le commentaire.))

```
E:\PROJET\JEU.PRG  ; Nom du fichier
exécutable
        Fichiers à compiler ou linker.

PCSTART.O  ; c'est le démarreur
(indispensable)
E:\PROJET\SOURCE.C ; C'est le fichier source
PCTOSLIB.LIB ; Fonctions BIOS, GEMDOS, XBIOS.
PCFLTLIB.LIB ; Virgule flottante
PCSTDLIB.LIB ; Fonctions standard (printf(),
sprintf(), etc.)
PCGEMLIB.LIB ; Fonctions GEM.
PCEXTLIB.LIB ; Librairie étendue
```

N'oubliez pas de sélectionner le projet avec l'option correspondante (Menu 'project', option 'select') et de sauver ensuite la configuration (Menu options).
Pour pouvoir débugger à l'aise, choisissez dans les options du compilateur "Add debug infos" et dans le linker "Add local symbols" + "Add global symbols" + "Add debug infos". Quand vous chargerez sous Pure Debugger, vous debuggerez le source C. Formidable, non ?
Je vous conseille, dans le menu options-shell, de choisir "Auto-dependencies" et "Project Help", ça veut dire que quand vous faites HELP sur le nom d'une fonction ou d'une variable de votre projet, l'éditeur saute directement dans le corps de la fonction ou à la déclaration de la variable. Comme vous ne pouvez plus refermer vos procédures, cela vous sera bigrement utile (attention, ces informations ne sont générées que lors de la compilation, elles ne sont pas actualisées en cours de route, il ne faut donc pas s'inquiéter si, après quelques modifications, vous ne tombez pas exactement sur la bonne ligne).

## CONCLUSION

Voilà, je vous laisse méditer les exemples qui sont sur la disquette, c'est indispensable. Il reste encore pas mal de choses à voir mais on devrait pouvoir aller assez vite grâce à votre connaissance du GFA. La prochaine fois, on traitera des pointeurs qui constituent le dernier véritable obstacle à une traduction efficace.
Je suis toujours sur le 3615 STMAG en BAL ZEBIGBOS pour tout problème. À bientôt!

Bruno ANCELIN




# HEIN ? HEIN ?

Pourquoi ce titre légèrement teinté d'abrutissement ? Tout simplement parce que, dans la grosse malle d'osier contenant les sharewares du mois, je n'ai pas dénombré moins de dix versions 1.1 et deux 1.11 ! Hormis le fait que les versions 1.1 sont souvent, pour des raisons qui restent obscures, annonciatrices de versions 1.2, il faut reconnaître qu'une telle avalanche n'est pas chose courante. Mais nous ne nous étendrons pas plus sur le sujet et allons passer sans tarder à la suite.

## LES MISES A JOUR

Elles touchent à peu près tous les domaines, avec quelques réapparitions de logiciels qu'on croyait oubliés. Les utilisateurs de POV seront heureux d'apprendre qu'ils vont pouvoir disposer d'une version 2.03a d'EB Ed POV, d'une version 2.7 de Prima et vont pouvoir découvrir un POV Shell 1.3, qui n'est pas le POV Shell réalisé par Christophe Boyanique, mais un nouveau shell qui nous vient d'Allemagne. Du côté des jeux, c'est le grand retour ! Retour de Magic Stones avec une version 1.05, et surtout celui de MC Minos, le grand PacMan monochrome, qui revient avec une version 2.0. Dirk Hagedorn nous propose un Don't Worry Be Happy 1.02 et la version 1.1E de Midiwiz ajoute une possibilité de liaison par le port série. Comme la version 1.0 de Towers II posait un problème de compatibilité avec ICD, les auteurs ont eu l'excellente idée de proposer un patch l'updatant en 1.1. Frantik, le célèbre jeu de Dégomme-tout-ce-qui-frétille a lui aussi sa nouvelle version qui, par souci d'originalité, se trouve être une 1.1. Du côté des bureaux alternatifs, Thing en est à la version 0.30 et TeraDesk remplace la version 1.40a par la version 1.40a. Non, ce n'est pas une faute de frappe, et les auteurs de TeraDesk n'y sont pour rien. Il se trouve simplement que l'ancienne archive de TeraDesk 1.40a, bien que de taille normale, occulte certains fichiers et la nouvelle archive 1.40a permettra aux utilisateurs de TeraDesk d'avoir enfin la dernière version complète. Du côté musique et son, Five to Five propose une version 2.02 pour les conversions d'échantillons et Music Channel apporte, avec la version 1.62, quelques corrections et le choix des couleurs de l'interface. Ludovic Rousseau nous propose une version 1.94 de Zorg, tandis que Christophe Boyanique a réalisé une nouvelle version 1.22 d'EgLib et une version 1.1 de BV3. "Et moi ?" hurle Speed of Light. Ah oui ! Il y a une nouvelle version 3.7B, et elle est nettement optimisée. Maintenant vous avez le GIF en TGV.

## ACS VIEWER

Stephan Bachert

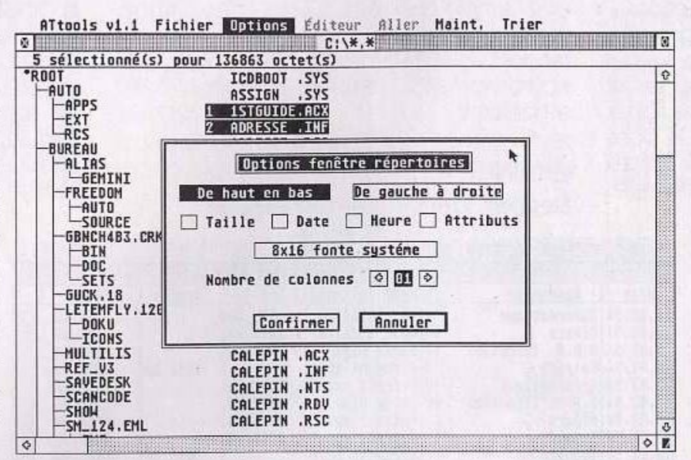
Cet éditeur de textes, qui fonctionne en accessoire ou en application, a été réalisé avec Application Construction Set Pro, avec l'aide d'Olivier Michalak (qui était l'auteur de Troll, lui-aussi réalisé avec Application Construction Set). L'éditeur de textes dispose des fonctions élémentaires habituelles dont certaines améliorées (Couper/Copier/Coller, recherche avec reprise du bloc sélectionné, sélection de bloc en continu ou en colonne), permet d'insérer un fichier et d'utiliser d'autres polices que la système (parmi les polices non proportionnelles installées au démarrage de la machine. Mais le programme offre une fonction supplémentaire : visualiser les images au format IMG et X-IMG. Une fenêtre "Protocole" permettra enfin de visualiser d'autres types de fichiers en mode texte (les caractères ASCII inférieurs à 32 seront représentés par des points).

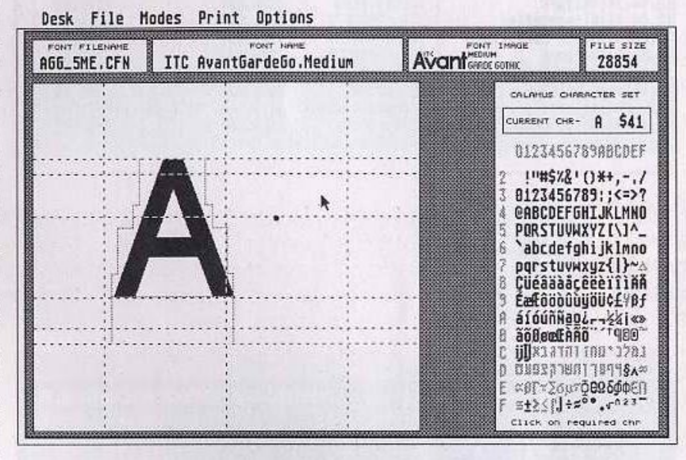
## ATARI TOOLS 1.1

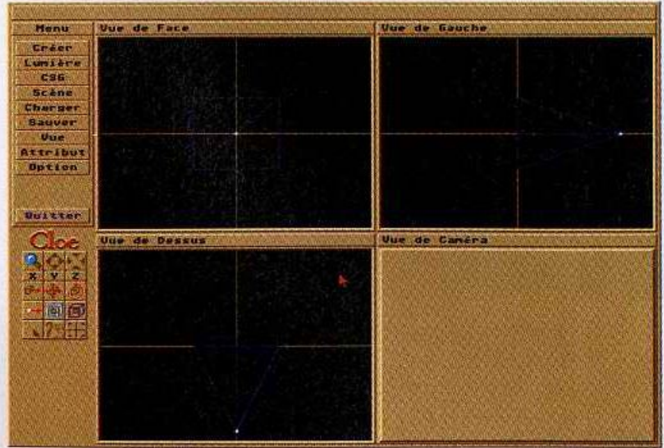
Franck Berthuit

Quand j'avais vu la première version d'ATtools, je ne sais pas pourquoi je n'avais pas réellement été convaincu. Et plus je regarde cette version, plus je me demande pourquoi je n'avais pas prêté beaucoup

d'attention à la version précédente. Est-ce parce qu'elle était beaucoup moins finalisée ? Je ne sais plus, mais ce que je sais c'est que je me retrouve, avec ATtools 1.1, en face d'une application très complète et aux fonctions très riches. ATtools est en quelque sorte un gestionnaire de disques et de fichiers. Le dossier contient également un éditeur de textes permettant de lancer des programmes externes avec paramètres, mais le programme le plus important est le gestionnaire. Il peut fonctionner en mode normal ou expert. Dans ce dernier mode, certaines opérations délicates seront autorisées (écrire un secteur, réparer les entrées). Une sécurité loin d'être inutile quand on manipule les secteurs de disques ou de fichiers... La gestion de disque ouvre accès à différentes fonctions, dont la première propose l'affichage de l'arbre des répertoires, avec la liste des fichiers du répertoire courant. Un double clic sur un fichier ouvre une fenêtre où il pourra être affiché ou, comme la fonction utilise les paramètres d'applications installées et sauvées dans le DESKTOP ou NEWDESK.INF, vous pouvez très bien ouvrir Two In One par un double clic sur un fichier d'extension LZH ou Calamus par un double clic sur un CDK... Un menu est également actif alors et donne accès au tri, à la copie, au déplacement ou à l'effacement des fichiers sélectionnés (on devrait pouvoir manipuler les dossiers de façon identique). Ouvrir un fichier ou un disque donne accès à un éditeur de secteurs qui, s'il ne propose pas la double visualisation Hexa/ASCII en même temps, ne rechigne pas devant les caractères spéciaux ("é", "à", "|", etc.) qui peuvent être saisis directement. Une option propose de voir l'état d'occupation d'une partition et une autre permet de réorganiser la partition, c'est-à-dire de l'optimiser en réunissant les portions de fichiers obligatoirement fragmentés au bout d'un certain temps d'utilisation. Rappelons que la défragmentation est une opération qu'il faut réaliser de temps en temps quand on utilise un disque dur. Plus il est utilisé, plus les espaces libres sont nombreux et disséminés, et les fichiers seront sauvegardés en nombreuses portions et l'accès au disque s'en trouvera fortement ralenti, les têtes de lecture devant effectuer beaucoup plus de travail pour charger ou sauver un fichier. Cela dit, je n'ai pas testé la fonction d'optimisation d'ATtools. J'utilise un programme précis pour cela depuis des mois, et je n'avais pas sous la main de partition disponible pour tenter ce test avec suffisamment de précautions. D'autres fonctions porposent de vérifier (et éventuellement réparer) les entrées d'une partition, d'obtenir une info sur un disque ou un fichier, ce qui permet, dans le dernier cas, de renommer le fichier ou de changer ses attributs (on devrait pouvoir changer la date, ça peut toujours être utile). On pourra enfin obtenir des statistiques sur le type ou la taille des fichiers et tracer des entrées, c'est-à-dire obtenir l'état de l'ensemble des clusters composant un fichier. Si on ajoute que la plupart des données obtenues peuvent être récupérées sur des fichiers texte via le clipboard ou imprimées, qu'on peut lancer un programme, qu'on dispose d'une aide en ligne assez complète et que le fonctionnement de l'ensemble est somme toute assez rapide, on peut dire qu'ATtools est un excellent shareware.




## QUINZAINE

Jean-Etienne Doucet

Si vous souhaitez ne pas passer votre vie sur l'excellente réussite qu'est Yukon, allez-donc faire un tour du côté de Quinzaine : les règles sont entièrement différentes puisque, ici, il s'agit de se dépêtrer de 104 cartes mélangées qu'il faudra sortir sur huit piles (les quatre couleurs en ordre croissant, et les quatre mêmes couleurs en ordre décroissant). Et, au milieu de l'arène où vous allez souffrir le martyr, vous ne pouvez manipuler les cartes qu'en les déposant sur des cartes de même couleur mais vous pouvez aller dans les deux sens. C'est-à-dire que vous pourrez poser un valet de coeur sur sa dame, poser ensuite le dix, et en suite inverser le sens avec un valet, etc. Je vous avertis, c'est assez difficile.. Heureusement, une option UNDO est là pour remonter, coup par coup, jusqu'au début si vous le souhaitez. Une autre option vous montre les coups possibles mais, comme dans la plupart des jeux de ce type, il s'agit uniquement des coups possibles, indépendamment de toute stratégie. Les graphismes ne sont pas révolutionnaires, mais ils restent agréables et j'avoue, ma foi, que c'est un petit jeu auquel je reviens souvent...

## CFN-CHECK

Peter D. Hibbs

Cet utilitaire va faire bien plus que tester vos fontes pour Calamus. Il vous permet d'afficher les caractères un par un ou par planches, mais aussi les lignes guide, les courbes de Bézier et les paramètres de kerning. Un affichage en "outline" permet de

ne voir que les contours du caractère. Avec l'affichage en mode texte, vous pourrez accéder à divers détails du fichier de la police (en tête, adresses et descriptions...). L'autre fonction importante de ce programme est la possibilité d'imprimer la police suivant deux modes : tous les caractères seront imprimés sur une page, ou bien trois lignes de trente-deux caractères en corps 24. Dans ce dernier cas, on pourra imprimer six polices sur une page, avec le nom de la police et même le numéro de page (avec offset) ! Ainsi CFN-Check peut-il avantageusement être mis à contribution pour créer votre catalogue de fontes Calamus. Pour ce faire, une fois le chemin des polices fixé, il faudra aller sélectionner dans la liste des polices du répertoire courant. Il est un peu dommage, à ce propos, que le programme n'explore pas dans les sous-dossiers : comme Calamus et la plupart des programmes satellites le font, l'utilisateur va le plus souvent classer ses polices par familles plutôt que de les entasser en vrac dans un dossier. Une option permet enfin d'imprimer les données du fichier de la police actuellement chargée.

## BINARY PATCH

Voici un programme en freeware (alors que son compère Binary Diff est en shareware) sur lequel il n'est pas nécessaire de s'étendre beaucoup. Mais donner quelques précisions quant à son utilisation montrera qu'elle est très simple (alors que les docs sont tarabiscotées à souhait...). Il est de plus en plus courant de trouver des updates de programmes sous forme de fichiers à l'extension *.BDF. Ce sont des patches, qui vont être utilisés avec Binary Patch, pour updater une version 1.04 en 1.05, par exemple. Bien sûr, c'est moins rassurant que de trouver le nouveau programme lui-même, l'ancien marchait bien, et j'hésite à faire la bidouille... Oui, mais il est plus économique de télécharger un update en BDF qui fait une dizaines de kilo-octets que de récupérer le programme complet. Et le patch est une opération sûre à 100%. Il suffit que soient réunis dans un même répertoire l'ancienne version de l'éxécutable et le fichier patch *.BDF. BINPATCH.TTP pourra être lancé à partir de ce répertoire mais, s'il est installé en tant qu'application à partir du bureau (avec le paramètre BDF, et si votre TOS le permet), c'est mieux parce que, où qu'il soit rangé, il sera éxécuté par un double clic sur le fichier BDF. L'opération terminée, vous constaterez que l'ancien éxécutable n'a pas été altéré et vous trouverez un nouveau fichier dans le répertoire : c'est la nouvelle application. C'est aussi simple que cela. Si vous utilisez Magic, vous pourrez constater, avec l'update rendant STDCAT compatible avec cet environnement, que l'opération est simplissime.

## CHAIN REACTION

Stephen Taylor et Colin Whitehead

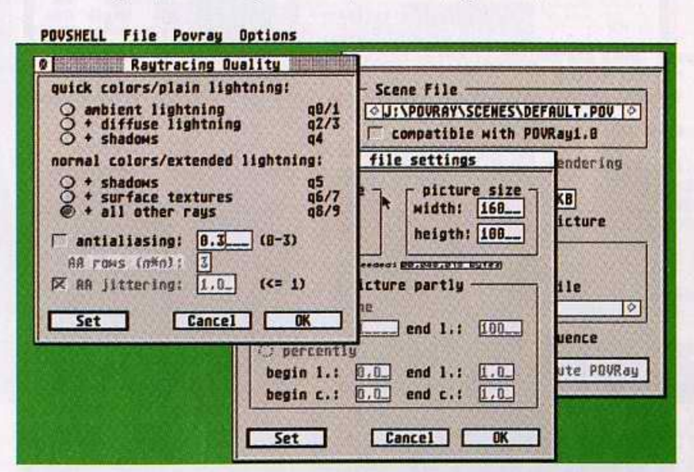
INFO FICHIER GESTION OPTIONS

J:\95\95_D\GESTFAM2\ESSAI.BOR

| Date | Opération | V | Mode Paiement | Débit | Crédit | Solde |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 15.02.94 | Informatique | V | Ch.n°9988778 | 500.00 | | 2296.00 |
| 17.02.94 | Divers | V | Ch.n°9988779 | 2014.00 | | 282.00 |
| 19.02.94 | D.A.B. (liquide) | V | Carte Bleu | 600.00 | | -318.00 |
| 28.02.94 | Salaire | V | Virement auto | | 8956.00 | 8638.00 |
| 05.03.94 | Informatique | V | Retrait auto | 1000.00 | | 7638.00 |
| 08.03.94 | D.A.B. (liquide) | V | Carte Bleu | 300.00 | | 7338.00 |
| 10.03.94 | Divers | | Retrait auto | 2635.00 | | 4703.00 |
| 30.03.94 | Impots | | Retrait auto | 1250.00 | | 3453.00 |
| 30.03.94 | Salaire | | Virement auto | | 7988.00 | 11441.00 |
| 05.04.94 | Alimentation | | Ch.n°9988782 | 1966.00 | | 9475.00 |
| 05.04.94 | Informatique | | Retrait auto | 1000.00 | | 8475.00 |
| 10.04.94 | Voiture | | Carte Bleu | 1200.00 | | 7275.00 |
| 11.04.94 | Alimentation | | Ch.n°9988783 | 2031.00 | | 5244.00 |
| 15.04.94 | Multi-Opérations | | Carte Bleu | 248.00 | | 4996.00 |
| 21.04.94 | Voiture | | Ch.n°9988784 | 204.00 | | 4792.00 |
| 25.04.94 | Alimentation | | Carte Bleu | 1632.00 | | 3160.00 |
| 26.04.94 | Divers | | Ch.n°9988785 | 2401.00 | | 759.00 |
| 30.04.94 | Salaire | | Virement auto | | 9012.00 | 9771.00 |
| 01.05.94 | Multi-Opérations | | Carte Bleu | 1050.00 | | 8721.00 |

<<< Fin de fichier >>>

Un petit jeu, maintenant, pour se changer les idées. Chain Reaction se joue sur ST(F/E) et sur disquette uniquement. C'est dommage ! Mais le jeu est bon. C'est un jeu de stratégie où jusqu'à six joueurs (humains, gérés par




l'ordinateur ou les deux) peuvent s'affronter sur un terrain où il faudra disposer ses atomes de façon à ce que leur fission entraine le défaite des adversaires. On ne peut poser un atome que sur une case vide ou déjà occupée par un ou plusieurs de ses atomes. Quand la case arrive à saturation (quatre atomes, mais seulement trois sur un bord et deux dans un coin), la molécule explose et capture éventuellement les atomes des cases adjacentes. De plus, comme l'explosion entraine l'ajout d'atomes aux molécules des cases voisines, celles-ci sont susceptibles d'exploser à leur tour et, comme dans le jeu d'Othello, un atome judicieusement placé peut renverser un rapport de forces en moins de temps qu'il faut pour le dire... Les graphismes sont plutôt réussis (en ST basse), les sons et voix digitalisés sont de bonne facture, le jeu est prenant et miser sur un retournement de situation est tout à fait réaliste si on est perspicace (je viens juste de m'en tirer alors qu'il ne me restait que deux atomes sur un bord : il a suffi de jouer des coups d'attente jusqu'à ce qu'un coup de l'adversaire m'offre une chaine royale !). Bref, un shareware (non bridé, et qui ne coûte que cinq livres) de très bonne qualité. Mais pourquoi n'est-il pas compatible TT/Falcon et disque dur ?

## GESTION FAMILIALE

Claude GAILLARD

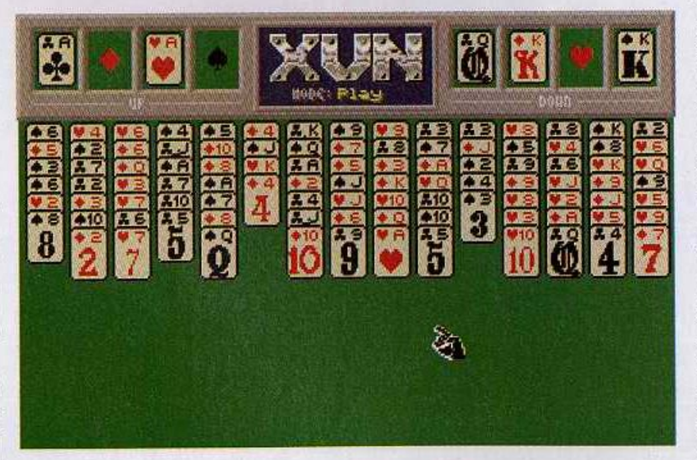
Claude Gaillard présentait ses sharewares à l'Atari Show des 1er et 2 avril. Il y avait Répertoire, Vidéothèque, Pharmacie et Gestion Familiale, quatre sharewares dont la seule limite est l'apparition d'une boite de présentation et assez bien réalisés. Gestion Familiale, vous vous en doutez, n'a rien à voir avec les jugements de divorce ou la réglementation des allocations prénatales, mais vous constaterez, par contre, en l'éxécutant, un petit air de famille avec la gestion de budget familiale. C'est tout à fait normal, je peux maintenant dévoiler le secret : Gestion familiale est dédié à la gestion d'un compte bancaire personnel. Il gère les principaux types de mouvements (chèque, carte bleue, billéterie, virement, TUP...) et accepte jusqu'à trente postes de recettes et de dépenses. Le fonctionnement repose sur un tableau d'écritures présentant les dates, les mouvements (mode de paiement), les postes, les libellés, les colonnes crédit, débit et solde (réel) et une colonne pour les articles pointés. Tout comme une note pointée est augmentée de la moitié de sa valeur, une dépense pointée est toujours plus importante qu'une dépense non pointée car elle a plus de chances de susciter des complications bancaires... Mais le logiciel, heureusement, n'en tiendra pas compte et veillera à ce que la somme soit rigoureusement identique, qu'elle soit pointée ou non, ce qui, soit dit en passant, facilite énormément la tenue de ses comptes. La boîte de saisie permet d'entrer les différentes données liées à une écriture. En

cliquant sur la case "Opération" on ouvre la boîte de dialogue où se trouvent les opérations définies et le bouton multi-opérations. S'il s'agit d'une dépense multi-opérations (une carte bleue dans une grande surface, par exemple), un autre dialogue s'ouvrira pour vous permettre d'entrer jusqu'à cinq opérations par dépense. S'il s'agit d'un chèque, un deuxième dialogue s'ouvrira après validation et permettra de modifier le numéro du chèque proposé. Si vous validez une écriture avec la touche Alternate appuyée, les données seront conservées pour l'écriture de l'opération suivante. Précisons que le terme de validation peut ici prêter à confusion : si, dans la boîte de saisie, l'utilisateur peut sans problème faire la distinction entre l'enregistrement d'une écriture et le pointage par la banque, le fait que ces deux fonctions soient toutes les deux dénommées "validation" peut rendre les explications confuses. Outre ces fonctions de base, somme toute assez pratiques, Gestion Familiale propose encore des opérations à échéance automatique (jusqu'à dix), une fonction de recherche (qui n'est pas multi-critères) et des statistiques graphiques. Ces dernières fonctions sont assez rudimentaires, mais n'oublions pas qu'il s'agit d'un shareware. Ce qui me semble poser plus de problèmes, c'est l'absence de possibilité d'annuler certaines modification. J'ai effectué une suppression multiple et ce n'est pas ce que je voulais. Comme il n'y a pas de fonction UNDO, il ne me reste, pour annuler l'irréparable, qu'à quitter sauvagement en provoquant un reset, car si je quitte le logiciel ou ferme le fichier, une sauvegarde automatique viendra immanquablement me contraindre à pleurer toutes les larmes de mon corps. Vous me direz que c'est un peu le propre de beaucoup de bases de données (Superbase, Phoenix...) et de programmes de comptabilité (Gestcomptes, Compte Chèques...) qui travaillent constamment sur disque et sauvent les modifications au fur et à mesure. Mais ce n'est pas le cas de Gestion Familiale, justement, qui ne sauve les modifications qu'en quittant ou en fermant le fichier. On devrait donc, à défaut d'une fonction UNDO annulant la dernière manipulation, pouvoir au moins recharger le fichier. On perdrait toutes les modifications mais c'est gérable : il suffirait de sauver avant d'effectuer une manipulation dont on n'est pas sûr. Hormis cette petite suggestion, Gestion Familiale est un programme très complet et assez pratique, qui fonctionne sur toutes machines en résolution monochrome (dommage qu'il ne passe pas en VGA, même avec émulation monochrome, sur mon TT).

## WORLD CLOCK 1

**0a Dan Wilga**

L'auteur de Neodesk nous propose, avec World Clock, un utilitaire (en PRG ou ACC) permettant de connaître l'heure partout dans le monde. L'interface est composée d'une carte du monde et d'un menu en pop-up présentant les options et la possibilité d'éditer de nouveaux lieux. Un certain nombre de lieux sont déjà définis et vous devrez d'abord préciser où vous vous trouvez (moi c'est tête de veau). Une fois vos options réglées, si vous cliquez sur un point de la carte où il y a une petite étoile, des détails vous seront donnés sur la ville et l'heure locale. Si vous cliquez en n'importe quel endroit de la carte, les coordonnées correspondantes sont affichées. C'est très utile pour entrer un nouveau lieu, surtout si on ne commet pas l'erreur de cliquer en Alaska pour connaître les coordonnées exactes d'un lieu à ajouter aux confins de l'Himalaya. En option, vous avez les fuseaux horaires, le jour... Comme le fichier de données est en ASCII, vous pourrez entrer ou modifier des villes et coordonnées dans un éditeur tout simple. La syntaxe est précisée dans le fichier de documentation très complet et en anglais.




## LES DEMOS

Ce mois-ci, une nouvelle version 3.10 de First Million Magnum dont la démo est disponible, la démo également de Calligrapher 3, pour ceux qui voudraient reprendre contact avec ce traitement de textes qui nous vient de Suisse, et enfin celle de Cloe, magnifique programme de création d'images de synthèse et de raytracing, disponible seulement en version copro (il y avait des lézards sur la disquette). Ceux qui ne connaissent pas AAZOM K (arts martiaux et combat de rue en images digitalisées pour Falcon) pourront se faire une idée du jeu en jetant un oeil aux snapshots au format TGA, livrés avec un viewer.

## VOILA, C'EST TOUT

... Mais, avant de nous quitter, je voudrais attirer votre attention sur ChemCalc. La place me manque pour le présenter en détail, mais il s'agit d'une calculatrice à la fois traditionnelle et originale puisque, grâce aux accessoires annexes, elle s'oriente nettement vers des fonctions très avancées, notamment dans le domaine de la chimie, mais aussi dans d'autres domaines puisqu'elle gère différents types de mesure et de calculs .de constantes. C'est donc l'heure de nous dire "babaye" jusqu'au mois prochain. Comme maintenant il y a à nouveau de la place sur le disque dur de la télématique, les nouveaux sharewares devraient être intégrés plus rapidement sur le serveur. A bientôt dans ces colonnes ou sur les ondes télématiques ou modem (ardoino@musical.fdn.org).

Jean Jacques ARDOINO (NEXT)

| NOM | DESCRIPTION | VERSION | NOM SUR LE 3615 STMAG | RÉF. DISKIMAGE |
|---|---|---|---|---|
| ACS Viewer | Editeur de textes | <- | /BUREAU/TTEXTE/ACSV2303.TOS | ST 1462 |
| Adresse | Carnet d'adresses | 2.02F | /BUREAU/DIVERS/ADRE202F.TOS | ST 1441 |
| Atari Tools | Gestionnaire de disques et fichiers | 1.1 <- | /UTILS/DISK/ATTOOL11.TOS | ST 1476 |
| Audio Create | Echantillonneur sonore | 2.0 | /MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/AUD_CREA.TOS | ST 1453 |
| AVI Player | Player de fichiers AVI | 0.96 | /GRAPH/ANIM/AVI_P096.TOS | ST 1422 |
| Big | Librairie Gem | 2.02 | /PROGRAMM/OUTILS/BIG202.TOS | ST 1440 |
| Binary Patch | Patcheur d'updates | 1.11 <- | /UTILS/FICHIERS/BPTCH111.TOS | ST 1477 |
| BoxKite | Sélecteur de fichiers | 1.62 | /UTILS/FICHIERS/BKITE162.TOS | ST 1454 |
| CD Player | Player/enregistreur de CD audio | 1.2 | /MUSIQUE/CDPLAY12.TOS | ST 1453 |
| CFN Check | Test et impression de fontes Calamus | 1.2 <- | /BUREAU/FONTES/CALAMUS/CFN_CHCK.TOS | ST 1461 |
| Chain Reaction | Jeu de réflexion | <- | /JEUX/REFLEXIO/CH_REACT.TOS | ST 1471 |
| Der Wurm 2 | Jeu de Snake | | /JEUX/REFLEXIO/DW_IIC.TOS | ST 1427 |
| Disk-Index | Catalogueur disques | 1.6 | /UTILS/DISK/DISKINDX.TOS | ST 1455 |
| EPS x CVG | Convertisseur EPS/CVG | 1.0 | /GRAPH/UTILS/CONVERT/EPSXCVG.TOS | ST 1242 |
| Freedom | Sélecteur de fichiers | 1.11E | /UTILS/SYSTEM/FREE111E.TOS | ST 1456 |
| Gem Bench | Benchmark | 4.03 | /UTILS/DIVERS/GBNCH403.TOS | ST 1455 |
| Gemini | Bureau alternatif | 1.A | /UTILS/SYSTEM/GMNI1A.TOS | ST 1438 |
| Gemview | Convertisseur d'images | 3.12 | /GRAPH/UTILS/CONVERT/GEMVW312.TOS | ST 1402 |
| Gestion Familiale | Budget familial | 2.0 <- | /BUREAU/DIVERS/GESTFAM2.TOS | ST 1462 |
| GLCB 2 | Librairie C toutes plateformes | | /PROGRAMM/SOURCES/C/GLCB2.TOS | ST 1407 |
| Graph | Grapheur (Courbes uniquement) | 1.40 | /SCIENCES/MATHS/GRAPH_14.TOS | ST 1451 |
| GREPIT | Recherche GREP sous GEM | 2.10 | /UTILS/DIVERS/GREPIT21.TOS | ST 1439 |
| Kandinsky | Logiciel de dessin vectoriel | 1.74 | /GRAPH/DESSIN/KAND174D.TOS | ST 1335 |
| LHARC 3 Junior | Archiveur avec shell et SFX ! | 3.10 | /UTILS/COMPACT/ARCHIVES/LHA310.TOS | ST 1260 |
| MoveIt | Sokoban sous GEM | | /JEUX/REFLEXIO/MOVIT101.TOS | ST 1427 |
| MusicChannel | Player de Mod et lecteur CD audio | 1.62 New ! | /MUSIQUE/MCHAN162.TOS | ST 1473 |
| NetHack PRG | Jeu d'aventure | 3.13d | /JEUX/AVENTURE/NH313D_1.TOS | ST 1320 |
| Nishiran | Jeu d'aventure | | /JEUX/AVENTURE/NISHIRAN.TOS | ST 1425 |
| NoDesktop | Bureau alternatif | 3.02 | /UTILS/SYSTEM/NODSK302.TOS | ST 1457 |
| OCR | Reconnaissance optique de caractères | 1.3cF | /BUREAU/TTEXTE/OCR13C_F.TOS | ST 1354 |
| Only! Valency! | Jeu de réflexion | | /JEUX/REFLEXIO/VALENCY.TOS | ST 1406 |
| Pac Shell | Shell pour archiveurs | 2.59 | /UTILS/COMPACT/PACSH259.TOS | ST 1433 |
| Pack-CDK | Gestion doc et fontes Calamus | | /BUREAU/PAO/PACK_CDK.TOS | ST 1444 |
| Paula | Player de modules (MOD) | 2.4 | /MUSIQUE/SNDTRACK/PLAYERS/PAULA24.TOS | ST 1430 |
| POV 2.2 (exécutables) | Raytracing | 2.2 | /GRAPH/DESSIN/POV/POV22PRG.TOS | ST 1377 |
| Premium Mah Jongg | Shanghai | 2.0 | /JEUX/REFLEXIO/MAHJONII.TOS | ST 1160 |
| Quinzaine | Jeu de réussite | 1.0 <- | /JEUX/REFLEXIO/XVN.TOS | ST 1469 |
| RSC Trans | Traduction de fichiers ressource | 1.1 | /UTILS/DIVERS/RSCTRA11.TOS | ST 1439 |
| Ruftrade | Traduction Allemand/Anglais | | /BUREAU/DIVERS/RUFTRADE.TOS | ST 1419 |
| Seven Up | Editeur de textes | 2.3 | /BUREAU/TTEXTE/7UP230.TOS | ST 1442 |
| Speed of Lite | Affichage d'images GIF | 3.7B New ! | /GRAPH/UTILS/SPOLT37B.TOS | ST 1466 |
| ST-Guide | Aide en ligne hypertexte | 12E | /UTILS/DIVERS/STGUI12E.TOS | ST 1459 |
| STE To Falcon | Compatibilité STE sur Falcon | 2.21 | /UTILS/SYSTEM/ST2FC221.TOS | ST 1417 |
| Stello | Jeu d'Othello | 2.1 | /JEUX/REFLEXIO/STELLO21.TOS | ST 1448 |
| STZIP | Archiveur au format ZIP | 2.6 | /UTILS/COMPACT/ARCHIVES/STZIP26.TOS | ST 1259 |
| Sweetel 2 | Compositeur de pages vidéotex | 2.0 | /COMMS/VIDEOTEX/COMPO/SWEETEL2.TOS | ST 1375 |
| The Original | Clone de Boulder Dash | 2.30s | /JEUX/REFLEXIO/ORIG230S.TOS | ST 1449 |
| Thing | Bureau alternatif | 0.30d New ! | /UTILS/SYSTEM/THIN030D.TOS | ST 1479 |
| Towers II (A) | Jeu d'aventure | 1.0 | /JEUX/AVENTURE/TOW_II_A.TOS | ST 1450 (2 disquettes) |
| Two In One | Shell pour les archiveurs | 1.22F | /UTILS/COMPACT/ARCHIVES/2IN1F122.TOS | ST 1410 |
| World Clock | L'heure partout dans le monde | 1.0a <- | /UTILS/DIVERS/WRLDCLKA.TOS | ST 1477 |
| World Conquest | Jeu de stratégie | 0.8H | /JEUX/REFLEXIO/WC08H.TOS | ST 1428 |
| X Splitter | Fragmentation de gros fichiers | 2.0 | /UTILS/FICHIERS/XSPLITT2.TOS | ST 1439 |
| XLATOR | Traducteur multilingue | 2.01 | /BUREAU/DIVERS/XLATOR2.TOS | ST 1373 |
| Zeigs Mir | Visualiseur & lien avec éditeurs | 0.30 | /UTILS/DIVERS/ZEIGMR30.TOS | ST 1365 |
| ZORG (Ze ORGaniser) | Gestion des disques durs | 1.94 New ! | /UTILS/DISK/HARDDISK/ZORG_194.TOS | ST 1478 |
| ZZ Com Pro | Emulateur minitel/modem | 0.98a | /COMMS/VIDEOTEX/ZZCOMPRO.TOS | ST 1375 |

## BUREAUTIQUE
ST 318 - OPUS : un très bon tableur en version Française.
ST 489 - FIRST WORD v1.06 : traitement de texte alliant simplicité et efficacité. En Français.
ST 599 - 7UP v2.03 : voilà un excellent traitement de texte entièrement en Français.

## DEMOS
ST 373 - JOLI PETIT MATIN : une histoire faite de dessins de Gotlib. Délirant.
ST 386 - GAINSBOURG DEMO : musique digitalisée de Serge Gainsbourg.
ST 608 - OXYGEN DISCO VERSION : musique digitalisée de Jean Michel Jarre
ST 609 - MADONNA DIGIT : chanson digitalisée de Madonna.
ST 862 - BAD : musique digitalisée du célèbre tube de M. Jackson. Nécessite 1 méga.

## EDUCATION
ST 017 - COURS D'ASSEMBLEUR : apprendre à programmer en assembleur. En Français.
ST 322 - LA VIE DU LAC : éducatif sur la vie des lacs et des rivières. En Français.
ST 423 - CONJUGUE : un utilitaire de conjugaison des verbes Français.
ST 509 - BOTNC : éducatif qui traduit en Français les verbes Anglais les plus utilisés.
ST 793 - CEE 1992 : pour tout savoir et devenir incollable sur l'Europe. En Français.
ST 835 - PLANETE BLEUE : testez vos connaissances en géographie mondiale. En Français.
ST 836 - ANATOMIE : tester vos connaissances en anatomie humaine. En Français.
ST 860 - MATHS 54 : programme de mathématique pour élèves de 4ème et 5ème. Français.
ST 874 - ALLEMAND v1.0 : pour vous initier aux joies de la langue allemande. En Français.
ST 899 - ST GLOBE v4.23 : logiciel éducatif de géographie Française et mondiale. En Français.
ST 907 - MATHEMATICA : logiciel de géométrie pour élèves de 6ème à 4ème. En Français.
ST 909 - LE PETIT COMPTABLE : logiciel de mathématique du CE1 au CM2. En Français.
ST 922 - DAGON v1.3 : gestion professionnel de classes scolaires et universitaires. Français.

## ESOTERISME
ST 316 - ANDROMEDE : logiciel d'astrologie, très complet. Documentation en Français.
ST 422 - ASTROLOGIE CHINOISE : superbe logiciel pour faire votre thème astral. En Français.
ST 500 - PRIME : analyse et interpréter les nombres qui régissent votre vie. En Français.
ST 832 - ST NUMEROLOGIE : faites facilement votre thème numérologique. En Français.
ST 918 - STOS GEOMANCIE : initier vous à cet ancien art divinatoire. En Français.

## GESTION - COMPTA
ST 119 - COMPTABILITE DOMESTIQUE : une excellente comptabilité personnelle. En Français.
ST 648 - NUMERYS : un excellent utilitaire de facturation monochrome et en Français
ST 843 - ADECOMPTE v4.07 : gestion de budget familial très facile à utiliser. En Français.
ST 859 - CASH v3.55 : un superbe logiciel de gestion de compte bancaire, en Français.
ST 912 - GESTION FAMILIALE v1.33 : logiciel de gestion de compte bancaire. En Français.
ST 953 - KIKBOURSE v1.0 : logiciel de gestion de portefeuille boursier. En Français.

## GRAPHISME
ST 338 - FULLSCREEN CONSTRUCTION KIT : pour créer des images en fullscreen.
ST 425 - SYNTHETICS ARTS v2.02 : logiciel de dessin offrant des tas d'options. Exceptionnel.
ST 577 - JOCONDE : superbe logiciel de dessin compatible Degas. En Français.
ST 787 - DIGITALISEUR VIDEO : fabriquez votre digitaliseur vidéo. En Français.
ST 856 - SUPER CLIPART 11 : toute une série de cliparts d'animaux pour vos documents PAO.
ST 914 - RELIEF v1.0 : ce logiciel permet de créer des paysages fractals en 3D. En Français.
ST 930 - CONTRASTE v1.10 : visualiseur, convertisseur et retoucheur d'images. En Français.
ST 996 - GEMVIEW v3.06 : dernière version de ce fabuleux convertisseur d'images.

## JEUX
ST 030 - ONEMORE BREAKOUT : Superbe casse brique en Français. STF uniquement.
ST 143 - PENGUY : très bon jeu d'arcade... Si vous y goutez vous êtes cuit.
ST 265 - PICTURE CONCENTRATION : excellent jeu de réflexion.
ST 281 - ASCOT : un excellent jeu d'arcade basé sur le principe des jeux d'échelles.
ST 285 - SOKO ST : un excellent jeu de réflexion. STF uniquement.
ST 372 - GAME CONCEPT v1.0 : une compilation de trois jeux de réflexion. En Français.
ST 396 - KASSKONG : casse briques. Sur STF uniquement.
ST 442 - MAD BALL : casse briques offrant de multiples options.
ST 540 - ROAD BLOCK v1.0 : un bon jeu de d'adresse du style de Pipemania.
ST 541 - KHAN : un jeu de réflexion absolument génial du style Sokoban.
ST 563 - EXODUS : un excellent jeu d'arcade aux graphismes très propres.
ST 589 - OZONE : un exceptionnel jeu de plateformes. STE 1 Méga.
ST 592 - LOBOTOMY INVADERS : adaptation du célèbre jeu Space Invaders. STE
ST 593 - PILE UP : une bonne adaptation de Tétris.
ST 594 - SAGA CASTLE : un très bon jeu d'échelles qui se déroule dans un château.
ST 595 - VIOLENCE : superbe jeu d'arcade. Un must à se procurer d'urgence.
ST 601 - PROTONZ : détruire les briques en dirigeant des miroirs réfléchissants. STF
ST 636 - PENDU MANIA : adaptation du jeu du Pendu entièrement en Français.
ST 637 - QUIZ v1.0 : jeu de questions/réponses en Français. Testez votre savoir.
ST 639 - GRAPHICAL GNU CHESS : un excellent jeu d'échecs. 1 Méga.
ST 645 - GOLD SEEKER v2.0 : un très bon jeu de plateformes.
ST 654 - PERMUTATION : jeu de réflexion Entièrement en Français.
ST 662 - SERENDIPITY : un jeu de réflexion à vous rendre fou.
ST 663 - BALLS : dirigez une balle dans un labyrinthe en plaçant des déflecteurs.
ST 790 - CASINO POKER : simulation fidèle des machines de poker vidéo. En Français.
ST 863 - STRIP TETRIS : une nouvelle adaptation de Tétris. Français.
ST 868 - NOSTRAM : ramassez des clés et diamants pour accéder aux niveaux suivants.
ST 870 - WORLD CONQUEST : jeu de stratégie du style wargame de très bonne qualité.
ST 900 - MOTISSIMO : une adaptation du célèbre jeu "Le Mot le Plus Long". En Français.
ST 905 - MEGATRIX : un clône de Tétris très bien réalisé et entièrement en Français.
ST 908 - ULTIMATE ARENA : excellent jeu de combat. En Français.
ST 911 - PREMIUM MAH JONGG II : un excellent jeu de réflexion.
ST 913 - GIZMOT : un excellent jeu de réflexion du style Motus, le jeu télévisé. En Français.
ST 925 - SOKOBAN : déplacez les caisses et placez sur leurs endroits spécifiques. Superbe
ST 928 - BATTLETRIS excellente adaptation de Tétris aux graphismes remarquables.
ST 935 - PEKING : superbe jeu de réflexion du style Mah-jong.
ST 942 - le plus beau des flippers jamais vu sur Atari. Absolument superbe.

## UTILITAIRES
ST 021 - LOGITHEQUE : le meilleur des utilitaires de gestion de logithèque. En Français.
ST 295 - LIST MAKER : un bon utilitaire pour faire une liste de votre logithèque.
ST 339 - INTRO CONCEPT : créer facilement et rapidement intros et démos. En Français.
ST 354 - ANTIVIRUS 2.02 : un des meilleurs antivirus Français.
ST 457 - CATALOGUE v1.05 : utilitaire pour cataloguer le contenu de vos disquettes.
ST 473 - PACK PURGATOR 2-3 : un superbe antivirus pour soigner vos disquettes.
ST 476 - COCKTAIL v1.0 : gérer une base de données sur les cocktails et apéritifs.
ST 525 - SAGROTAN v4.21b : dernière version de ce fabuleux antivirus, en Français.
ST 544 - L.C.K. : Un excellent logiciel pour créer vos intros. Version d'évaluation. En Français.
ST 585 - BOOTBLOCK : faire un boot personnalisé au démarrage de vos disquettes.
ST 604 - SEBRA : le meilleur des émulateurs monochrome connu à ce jour.
ST 610 - RENOUVEAU ENVELOPPES v1.03 : permet d'imprimer sur des enveloppes.
ST 640 - ELF BOOT v1.1 : programme de configuration de boot.
ST 653 - BOOT KILLER v1.0 : un excellent antivirus En Français

# Les meilleurs logiciels Freeware et Shareware

ST 666 - BONSAI MANAGER v1.0 : logiciel poue les passionnés des Bonsaï. En Français.
ST 828 - MEGAGIR : copier de disquettes, capturer des images, etc... En Français.
ST 834 - STAT KENO v1.2 : augmentez vos chances de gagner au Kéno. En Français.
ST 844 - HPCHROME v1.0 : permet d'imprimer des images en 16 couleurs sur HP Deskjet.
ST 847 - BIGCONVERT v1.74 : un des meilleurs convertisseurs d'images. Excellent.
ST 852 - BJCHROME v1.4 : permet d'imprimer des images en 16 couleurs sur BJ Canon.
ST 853 - GESTION DE TIMBRES : pour gérer votre collection de timbres. En Français.
ST 855 - BERO PRESS v2.3 : réalisez bannières, posters, calendriers, cartes de voeux, etc...
ST 861 - STARBACK v1.02 : backuper ou de défragmenter les disques durs. En Français.
ST 864 - RESAMPLE II : Il s'agit là d'un rééchantillonneur de sons 8, 12 et 16 bits. Français.
ST 867 - LISTEUR v1.44 : gérer facilement et rapidement votre liste de disquettes. Français.
ST 869 - LOTOSCOP v1.1 : logiciel de traitement des tirages du loto. En Français.
ST 871 - SPEED OF LIGHT v2.6 : permet de visualiser les images au format GIF.
ST 872 - SERVO.V1 : logiciel permettant la création d'un service minitel R.T.C En Français.
ST 901 - AUDIOCREATE v1.00 : permet de modifier les échantillons 8 bits. En Français.
ST 906 - STATFOOT v2.00 : prévision et statistiques des résultats de football. En Français.
ST 915 - STRIP CARTOON v1.0 : utilitaire de création de bandes dessinées. En Français.
ST 919 - FLASH KENO v0.2 : ce logiciel vous permettra de mieux jouer au Kéno. En Français.
ST 927 - OCR v1.2 : logiciel de reconnaissance de caractères. En Français.
ST 963 - DISK MASTER v3.10 : le plus complet des utilitaires disque. En Français.
ST 966 - CUI-STOCK v1.2 : programme de gestion spécifique à la restauration. En Français
ST 971 - LOTOSTAT v3.0 : logiciel de statistique pour ceux qui jouent au Loto. En Français.
ST 994 - EASYDAT v1.20 : utilitaire pour classer vos CD, cassettes, disquettes... Monochrome.

**Du 1er Avril au 30 Septembre**
participez à notre concours de programmation
et gagnez 3000 Frs de matériel pour
votre machine préférée

**3615 IFA**

**29 Frs la disquette**

Bon de commande à retourner à :
IFA, 508 Route Nationale 59680 Cerfontaine
Tel : 27-65-58-11 Fax : 27-65-86-11

Veuillez me faire parvenir les disquettes ci-après :

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

Nombre de disquettes .......... x 33 Frs .......................... = .......... Frs
Catalogue complet (20 Frs) .......................................... = .......... Frs
Frais de port ................................................................. = 35 Frs
Frais de port étranger et DOM TOM (+25 Frs) ............ = .......... Frs

Montant total = .......... Frs

Règlement en :
O Chèque O Mandat O Carte Bleue

CB N° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

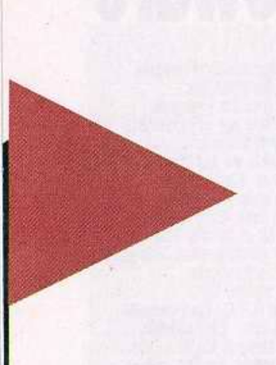
Date d'expiration : ........../.......... Signature :

Nom ............................................ Prénom ............................................

N° ................ Rue ............................................

Code Postal ................................ Ville ............................................

STMAGMai95



# MULTIMEDIA

dirigé par Henri ABDELOUAB

## VIDEO SUPREME

La version 2 de VIDÉO SUPREME devrait faire du bruit, puisque non content de permettre à tout possesseur de ST de pouvoir faire des intros et titrages vidéo, elle intègre maintenant le son.
Vous n'êtes d'ailleurs pas obligé de donner dans la vidéo pour pouvoir l'utiliser, puisqu'il s'agit maintenant d'un programme multimédia à part entière.
Test prochainement. En attendant, pour les impatients, voici le distributeur anglais :
GOODMAN INTERNATIONAL
tel : 01782 335650

# REALISEZ VOTRE DIGITALISEUR VIDEO (3)

## NUMERISATION 6 BITS ET EXTRACTION DES SYNCHROS

Ce module, associé au circuit décrit précédemment, permet de générer les images numériques et de les visualiser sur un moniteur, au rythme ou elles sont délivrées par la caméra. Les 64 niveaux de gris donnent une image bien détaillée, dont les paliers sont difficilement discernables à l'écran. Si vous réglez l'horloge d'échantillonnage à une valeur assez basse, les rectangles formés par chacun des pixels apparaitront nettement (ce rendu est désigné sous la dénomination "d'effet mosaique").

## ANALYSE FONCTIONNELLE DU MONTAGE

Le schéma de la figure 1 présente les fonctions assurées par le deuxième module :

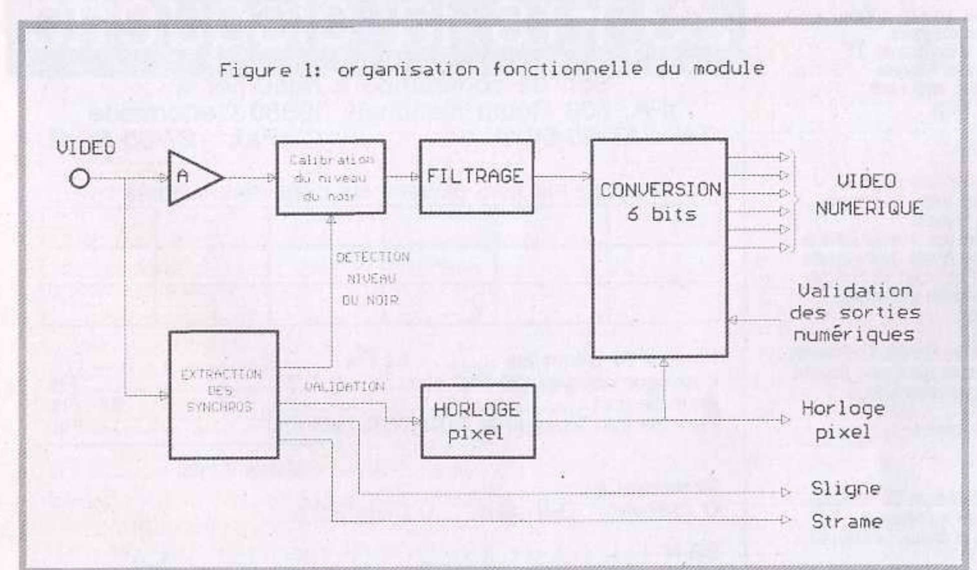
* L'amplificateur vidéo "A", dont le gain est réglable, permet d'adapter le digitaliseur à toutes les sources de signal vidéo.

* Un dispositif de calibration assure l'adaptation entre le niveau minimal que peut recevoir le convertisseur et le niveau du noir délivré par la caméra. Cette fonction est pilotée par l'extracteur de signaux de synchronisation.

* L'extracteur à pour rôle d'extraire les informations "horloge (ou synchro) ligne" et "horloge (ou synchro) trame" dans le signal vidéo appliqué à l'entrée. Ces signaux sont indispensables pour obtenir la mémorisation correcte d'une image. En effet, il faut que la mémoire de stockage détecte chaque image qui arrive, ainsi que le début de chaque ligne, de façon à ce que les données soient rangées correctement dans la mémoire.

* Une horloge pixel (ou "synchro pixel), synchronisée avec l'horloge ligne, pilote le convertisseur 6 bits. C'est la fréquence de cette horloge qui détermine le nombre de points par ligne, dans la limite de ce que pourra enregistrer la mémoire.

* Une cellule de filtrage, placée entre l'amplificateur et le convertisseur, élimine les composantes du signal vidéo qui sont trop rapides pour le convertisseur. Ainsi, on évite des effets visuels indésirables sur le rendu définitif de l'image, dans le cas ou la fréquence de l'horloge est choisie assez basse.




## LE SCHEMA STRUCTUREL DU MONTAGE (figure 2)

IC1 est un amplificateur spécialisé pour la vidéo, le NE592, et c'est P2 qui assure le réglage de gain. Il est polarisé par une tension de 6,2 volts issue du convertisseur. Ce dernier, un CA3306 de Harris ou RCA, est également spécialisé pour la vidéo, et peut fonctionner jusqu'à 10MHz (ce qui correspond à une résolution maximale de 512

points par ligne, la durée d'une ligne vidéo utile durant un peu moins de 52 micro-secondes). A la sortie du NE592 (broche 4), le niveau du noir du signal vidéo est aligné sur le niveau de la masse par le transistor T1, qui fonctionne comme un interrupteur piloté par le LM1881, broche 5 (CLP = clamping). Le filtre est constitué des éléments R3, C2, L1 et C1. D1 et D2 assurent une protection de l'entrée du CA3306, et D3 détermine le niveau maximum que le convertisseur pourra traiter (avec D3 = 1,25V, le signal vidéo doit donc être compris entre 0 et 1,25V).

IC2 assure la génération des signaux de synchronisation utilisés par la mémoire, à savoir ST (synchro trame), ST\ (synchro trame inversée), SL (synchro ligne) et CLAMP (signal de clamping, qui correspond à la synchro ligne retardée de 5 micro-secondes environ. Un dernier signal, PARITE, indique si le signal vidéo qui arrive correspond à une trame paire (0) ou impaire (1). Si le module "mémoire vidéo" était réalisé en double exemplaire, le signal PARITE permettrait de sélectionner l'une ou l'autre des mémoires en fonction de la parité de trame, donc de mémoriser une image complète (soit 210 x 256 pixels avec deux modules de 210 x 128, ou 384 x 576 pixels avec deux modules de 420 x 288 qui seront décrits ultérieurement).

L'horloge d'échantillonnage est réalisée autour d'un circuit logique, le 74HCT132. Il est très efficace, fonctionne à tous les coups (encore faut-il le monter à l'endroit!), mais présente des caractéristiques différentes d'un fabricant à l'autre : un réglage de la fréquence d'échantillonnage est donc prévu sur la carte (P1), et une opération d'étalonnage sera nécessaire lors des premiers essais pour obtenir sur l'écran de l'Atari une image aux proportions correctes. Finalement, cette contrainte devient un avantage si on considère que les rapports d'image [Hauteur x Largeur] du standard Atari (320x200) sont différents des rapports d'image d'un écran VGA (640x480). Vous pourrez alors modifier la fréquence en fonction du moniteur utilisé, et c'est tant mieux !

Pour finir, vous remarquerez une entrée notée "GEL" à droite du schéma : elle assure la déconnection électrique du convertisseur lorsque la mémoire est en lecture. C'est le cas si le contenu de la mémoire est transféré vers l'ordinateur, ou si une image mémorisée est affichée sur le moniteur de contrôle. Cette opération s'appelle "Gel d'image", et permet de vérifier, avant le transfert, que l'image mémorisée est conforme au résultat escompté (cadrage, netteté, éclairage,...).

ECRAN ST

ECRAN VGA

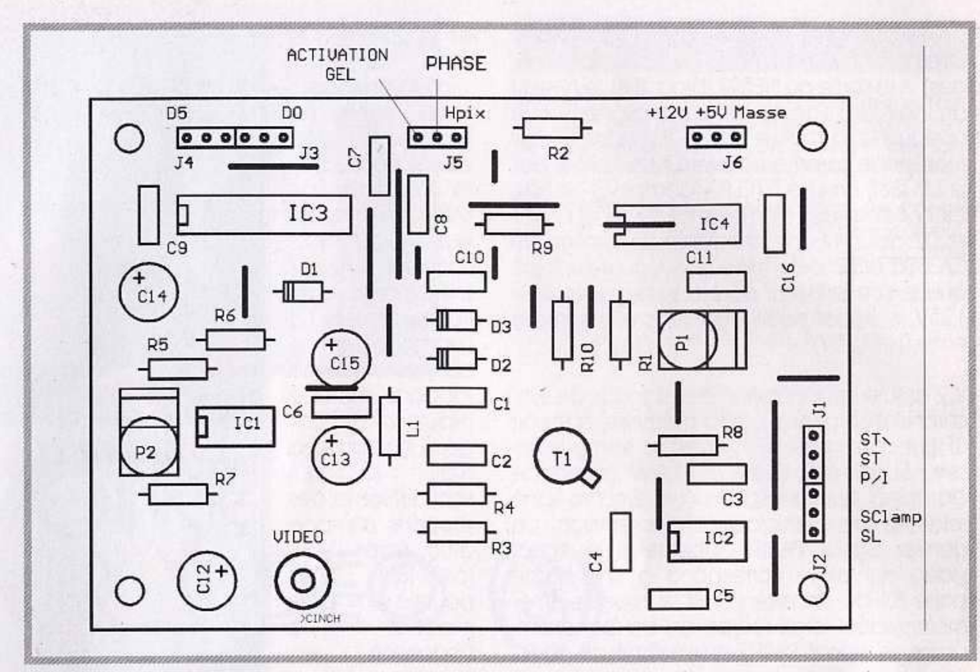
MODULE DE NUMERISATION VIDEO (FORMAT: 6 BITS)

VIDEO01

## REALISATION DU MODULE DE NUMERISATION

Le tracé des pistes du circuit imprimé qui fait 10cm x 7cm comme le précédent, est proposé en figure 3, et l'implantation des composants en figure 4. Rappelons que les circuits imprimés percés (ou le kit complet circuits + composants) sont disponibles auprès de Chelles électroniques 77 (tél: 64 26 38 07). Il n'est en effet pas facile de réussir ses circuits du premier coup si l'on a que des moyens techniques limités à sa disposition. Au moment du montage des composants, utilisez toujours des supports de circuits intégrés pour IC1 à IC4, afin d'éviter de les détruire pendant l'opération de soudage et pour faciliter leur remplacement en cas de maintenance ultérieure.
Avant de câbler quoi que ce soit, implantez les straps qui ont permis d'éviter de réaliser un circuit imprimé en double face (il y en a 19 en

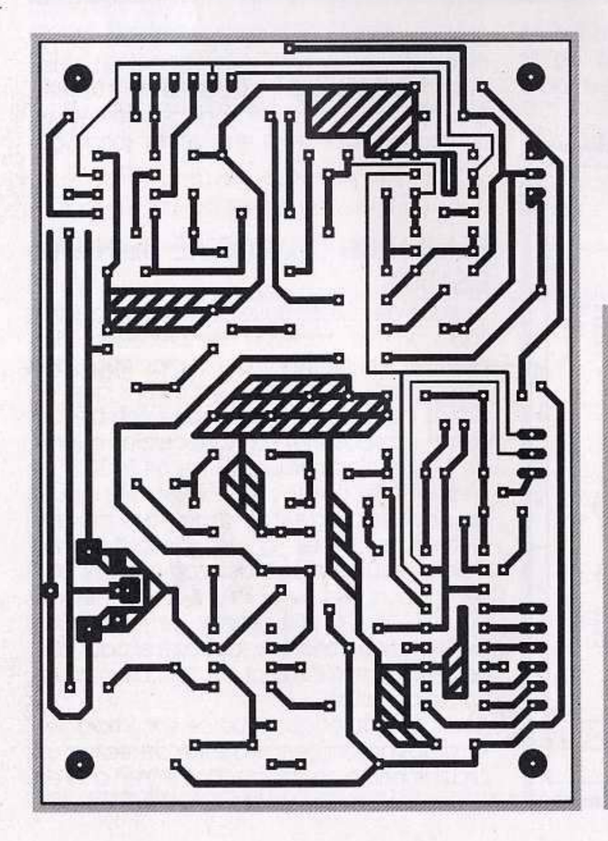
tout). On pourra utiliser les pattes des résistances et condensateurs pour en faire des straps. Câbler ensuite dans l'ordre les résistances (avec P1 et P2), condensateurs, supports de circuits, les diodes et le transistor, puis les bornes d'entrée/sortie. Respectez la polarité des condensateurs chimiques (modèles ronds), dont la broche négative est repérée par un signe (–) sur le coté du composant. La broche opposée (+) est repérée sur le plan d'implantation de la figure 4.
En ce qui concerne D3, l'ergot situé sur le boîtier cylindrique correspond au double trait indiqué sur le plan d'implantation.
Câbler une embase 'cinch' femelle sur l'entrée vidéo.




## TESTS DE FONCTIONNEMENT PRELIMINAIRES

Les premières vérifications de la carte se font avec aucun circuit intégré monté sur le module. Relier les alimentations +12V, +5V et Masse (connecteur J6) au module d'interface décrit dans notre précédent numéro de ST-Mag, puis (sous tension) vérifier avec un multimètre que la tension +5V est présente sur les broches 8 de IC2, les broches 12, 8 et 5 de IC3, et la broche 14 de IC4. Que la tension +12V est présente sur la broche 6 de IC1. Que la tension +6,3V est présente sur la broche 4 de IC3 et le point commun de R6 et R7. Et enfin que la tension 1,25V (entre 1,2 à 1,3V) est disponible sur la broche 9 du convertisseur CA3306. Les brochages des composants sont indiqués en figure 5.

On peut alors couper l'alimentation et Câbler les autres liaisons situées entre notre module du jour et la carte d'interface.



* Le bus de données D0 à D5 du CA3306 (J3+J4) vers le bus de données D0 à D5 du convertisseur Num-Analog. (J2+J3).

* Le signal SL (J2) vers la broche SL (J4).

* L'entrée de validation CE1 du CA3306 (J5) à la masse (J6), pour valider en permanence le convertisseur en attendant de Câbler la mémoire.

Implanter les composants actifs IC1 à IC4, modifier (définitivement !) le câble péritel comme indiqué ci-dessous (c'est très important !!), et le brancher entre un moniteur Atari couleur ou tout téléviseur doté d'une prise péritel et bien sur l'interface Vidéo qu'on vient de Câbler. Relier l'entrée vidéo (cinch) à une source vidéo quelconque (caméscope, sortie péritel d'un téléviseur ou d'un magnétoscope,etc...). Le montage est alors prêt à fonctionner : brancher le bloc d'alimentation secteur sur la carte d'interface et visualiser le signal vidéo sur le moniteur. Si la commutation péritel n'est pas automatique, utiliser le sélecteur vidéo/TV qui devrait figurer sur l'appareil.

Le signal vidéo numérisé en 64 niveaux de gris peut être trop sombre ou saturé : jouer

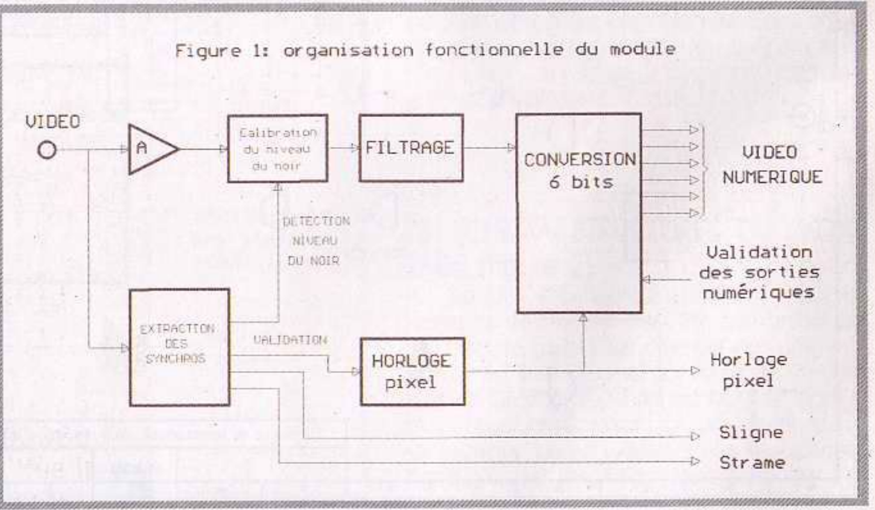


Figure 1: organisation fonctionnelle du module

FIGURE 5/ BROCHAGE DES CIRCUITS INTEGRES

```
1 □┌─┐□ 8      1 □┌─┐□ 14      1 □┌─┐□ 18
2 □│ │□ 7      2 □│ │□ 13      2 □│ │□ 17
3 □│ │□ 6      3 □│ │□ 12      3 □│ │□ 16
4 □└─┘□ 5      4 □│ │□ 11      4 □│ │□ 15
               5 □│ │□ 10      5 □│ │□ 14
  NE592        6 □│ │□ 9       6 □│ │□ 13
  LM1881       7 □└─┘□ 8       7 □│ │□ 12
                               8 □│ │□ 11
                 74HCT132      9 □└─┘□ 10
                                   CA3306
```

alors sur le potentiomètre P2, et les réglages de contraste et/ou de luminosité sur le moniteur.
Ensuite, jouer sur P1 pour modifier la fréquence de l'horloge pixel : l'image vidéo doit apparaître plus ou moins stylisée par des rectangles de taille variable. Si vous observez ce qui vient d'être décrit, c'est que le montage fonctionne correctement.
Soulignons que l'image doit être de bonne qualité : le digitaliseur n'est pas un vulgaire "gadget", et si le résultat ne vous satisfait pas, cela signifie qu'il y a probablement un problème de montage (blindage défectueux sur un câble vidéo ou péritel, mauvaise commutation péritel, câblage trop long, erreur de montage des composants, défaut de qualité – coupure ou court-circuit – sur le circuit imprimé,...). Revérifiez alors tout l'ensemble.

## RETOUR SUR LE CABLE PERITEL

Je vous avais signalé un problème de prise péritel qui tirait trop de courant à l'alimentation 12V, entraînant un mauvais fonctionnement du régulateur LM7812. Après une analyse plus fine de ce défaut, je me suis aperçu que l'erreur venait de moi !!!
(bon, j'ai avoué, il est donc inutile de m'inonder de courrier désagréable). En effet, si l'entrée 8 de commutation lente permet d'accéder à la péritel en lui appliquant une tension continue de +12 volts, l'entrée 16 dite de commutation rapide ne demande que quelques volts (et l'impédance d'entrée de cette broche est très faible !). Avec 12 volts appliqués sur cette entrée, il était donc normal que le régulateur chauffe anormalement : le courant débité par la péritel approchait les 200mA. Pour résoudre définitivement ce problème, il suffit de souder sur chacune des broches (6) et (7) du connecteur SUB/9D une résistance de 470 ohms. Ces valeurs procurent une bonne adaptation d'impédance sur les deux entrées, qui reçoivent ainsi un signal conforme à ce qui est prévu à l'origine ( 11,8V sur l'entrée lente et entre 1V et 2V sur l'entrée rapide).

## A SUIVRE...

À partir de la prochaine étape (mémoire vidéo), il vous faudra un programme d'acquisition pour charger les images sur l'ordinateur : la description de la carte de mémorisation sera donc accompagnée d'un logiciel d'acquisition et de sauvegarde de nos images (notamment au format TGA, en raison de la possibilité de digitaliser en trois passes des images jusqu'à 262000 couleurs...). Dans la version de base du digitaliseur, une image au format TGA/24 bits occupera donc 210x128x3 octets, soit 80Ko, mais sera transportable vers d'autres logiciels de traitement d'image: voilà qui devrait vous encourager un peu en attendant la suite.

Bernard DALSTEIN




dirigé par Marc ABRAMSON

### votre DD plus puissant

votre disque dur est trop petit, mais vous n'avez pas l'argent pour en prendre un plus puissant. C'est là qu'intervient ce qu'on appelle un doubleur de disque. Actuellement, vous pouvez acheter DATA LITE, mais un produit français pourrait bientôt voir le jour dans le même domaine avec la particularité de compresser à la sauvegarde et non les données du disque. Du coup, plus de risque de crash de donnée. Il est trop tôt pour en dire plus, mais rendez-vous très prochainement.




# ULTIMATE VIRUS KILLER

## 1) Petits rappels sur les virus

Un virus informatique est une portion de code, la plus petite et la plus discrète possible qui s'exécute à votre insu sur votre ordinateur. Il existe deux types de virus, les boot virus qui se mettent sur le secteur de boot de votre disquette et les link virus qui s'attachent à vos fichiers et qui, s'ils sont moins courants, sont généralement beaucoup plus méchants.

Comme les virus humains, les virus informatiques peuvent être bénins et se contenter de se reproduire ou d'afficher un message sur l'écran. D'autres peuvent être plus graves et modifier le fonctionnement de votre souris (en inversant ces mouvements par exemple) ou des logiciels, faire 'bomber' la machine, perturber les lectures-écritures sur disque ou, pour les plus méchants effacer irrémédiablement les données des disquettes et-ou des disques durs.

La plupart des virus bénins ont été écris par des petits malins qui voulaient montrer qu'ils pouvaient fabriquer un virus. Comme la créature de Frankenstein, leur création leur a échappé et a essaimé sur des disquettes. Les plus méchants sont souvent conçus comme des vengeances réalisés par des paranoïaques. La création et la diffusion (volontaire) de virus informatiques sont répréhendés par la législation Française.

Lorsqu'on vous vend un logiciel commercial sur une disquette originale, le logiciel et la disquette sont toujours sains. Les éditeurs ne sont pas fous, ils risqueraient d'importantes sanctions. Par contre, lorsque vous récupérez une disquette contenant des données d'un autre ordinateur, celle-ci peut être atteinte. En particulier, les copies pirates représentent un des plus important facteur de transmission des virus. Pour éviter les virus, il faut donc toujours vérifier les disquettes 'étrangères' avant de les donner à manger à votre ordinateur.

Un antivirus est un logiciel qui permet de vérifier la non-infection de la mémoire, des programmes, disquettes et disque dur. Il permet également de les désinfecter dans la plupart des cas d'infections (certains cas rares ne sont pas soignables et nécessitent un reformatage du support).
Un BON antivirus est un logiciel fiable, remis à jour régulièrement, et reconnaissant (et immunisant si possible) un maximum de virus.

UVK_6_4.PRG

DIALOG

--UVK Recognition Statistics--
1573 Different bootsectors
89 Bootsector viruses
40 Anti-viruses
5 Link viruses
6 Harmless file types
171 Special applications
----UVK Restore Statistics----
742 Different bootsectors

OK | Cancel (U)

HELP | SUN 09.04.1995

La remise à jour régulière est importante, car les virus ont tendance à se propager rapidement. Si un nouveau virus n'est pas reconnu rapidement par un antivirus, autant dire que celui-ci ne sert à rien. La plupart des antivirus sont conçus comme un programme de base, accompagné d'une bibliothèque contenant la description des virus reconnus. Lorsqu'un nouveau virus arrive, il suffit de mettre à jour cette bibliothèque.

## 2) Virus et antivirus sur ATARI

Pas de panique, sur Atari, le phénomène des virus n'a jamais atteint la folie du monde PC, où une récente enquête annonçait la découverte de 3 nouveaux virus par jour en moyenne. La plupart des virus Atari sont bénins, et peu d'entre eux fonctionnent même sur TT ou Falcon. Mais, même s'ils sont rares, il existe quand même des virus graves qui fonctionnent sur tous les modèles, et je connais pas mal de programmeurs qui ont perdu d'importante données suite à des problèmes de virus.

Sur Atari, les Antivirus ont été nombreux vers la fin des années 80. On comptait alors 4 ou 5 antivirus shareware et autant de logiciels commerciaux, dont UVK déjà. Malheureusement, fort peu ont été mis à jour depuis cette période faste. En particulier, rares sont ceux qui tournent sur TT ou Falcon.

UVK est justement un des rares logiciels qui fonctionne sur toutes les machines de la gamme, y compris sous MINT et GENEVA; (mais pas encore sous MAGIC), avec de très

nombreux utilitaires et résidents différents. C'est un produit anglais qui bénéficie d'un bon suivi et remises à jour régulières depuis de nombreuses années même s'il arrive seulement aujourd'hui en France.

Comme tout bon antivirus, lorsqu'il est lancé, UVK commence par tester la présence d'un virus en mémoire. En cas de présence suspecte, il vous le signale. Sinon, vous êtes parti pour la chasse au virus. UVK sait lutter contre les boot virus et les link virus. En plus de connaître un nombre impressionnant de virus (cf image), UVK sait calculer une probabilité d'infection d'une disquette ce qui lui permet de reconnaître quasi sûrement de nouveaux virus ou des virus mutants (virus qui se modifient en permanence pour éviter d'être reconnus).
UVK sait également restaurer les boot secteurs de très nombreux programmes, vous permettant ainsi de réutiliser des vieux programmes dont le boot secteur est mort.
Bien entendu, UVK sait vacciner les disquettes. Mieux, il sait réparer certaines disquettes endommagées par les virus.
UVK peut également être lancé en TTP (ce qui permet de l'appeler avec des paramètres depuis un autre programme).

Enfin, UVK est accompagné d'un CPX qui permet d'examiner les boot secteurs des disquettes.

UVK est livré avec une documentation française de 25 pages, bien traduites dans un français correct, si ce n'est que les apostrophes ont toutes disparu du texte (les mots sont collés avec leurs articles, c'est lisible mais curieux).
Sur la disquette, des documentations complémentaires en Anglais racontent l'historique du programme et décrivent abondamment tout les virus reconnus par UVK.

En bref, UVK est non seulement un excellent Antivirus, mais c'est également le seul qui soit à jour sur nos systèmes. Pour 199 F, c'est un logiciel dont vous n'aurez pas besoin tout les jours, mais qui vous sera indispensable en cas d'infection... ou pour la prévenir.

Marc ABRAMSON

UVK
pour toute la gamme
199 F
disponible chez
COMPOSCAN France
9 Avenue Verdier 92120 Montrouge
France
Tel: (1) 47 35 89 66 Fax: (1) 47 35 69 76
et chez tout les bons revendeurs.

### UPDATE NVDI

Une nouvelle version d'un NVDI vient d'arriver chez Application Systems.
Cette version 3.02, sans apporter de véritable révolution, apporte de nombreuses améliorations.
Il est maintenant possible de réutiliser ses anciens pilotes GDOS (les SYS qui encombrent votre disque dur). L'impression a été accélérée et l'impression couleur a été revue. Le lancement est également plus rapides et certaines rares polices True Type qui faisait planter NVDI ne pose plus de problèmes aujourd'hui. Enfin certains bugs ont été corrigés, comme le fonctionnement en True Color, la fonction de rotation de texte vst_skew etc..

Rappelons que NVDI constitue un utilitaire indispensable qui permet d'accélérer les affichages écran et de gérer les polices vectorielles. Cette nouvelle version est disponible contre les timbres pour les frais d'envois pour les utilisateurs enregistrés ou pour 549 F pour les autres.

distributeur :
APPLICATION SYSTEM PARIS
18, rue Germain DARDANT
92120 MONTROUGE
tel (1) 40 92 80 81/ fax (1) 40 92 04 01

# LOISIRS

dirigé par Marc ABRAMSON

## HOLLYWOD HUSTLER

Le jeux de poker dont nous vous parlions le mois dernier, est d'ores et déjà édité par FRONTIER SOFTWARE.

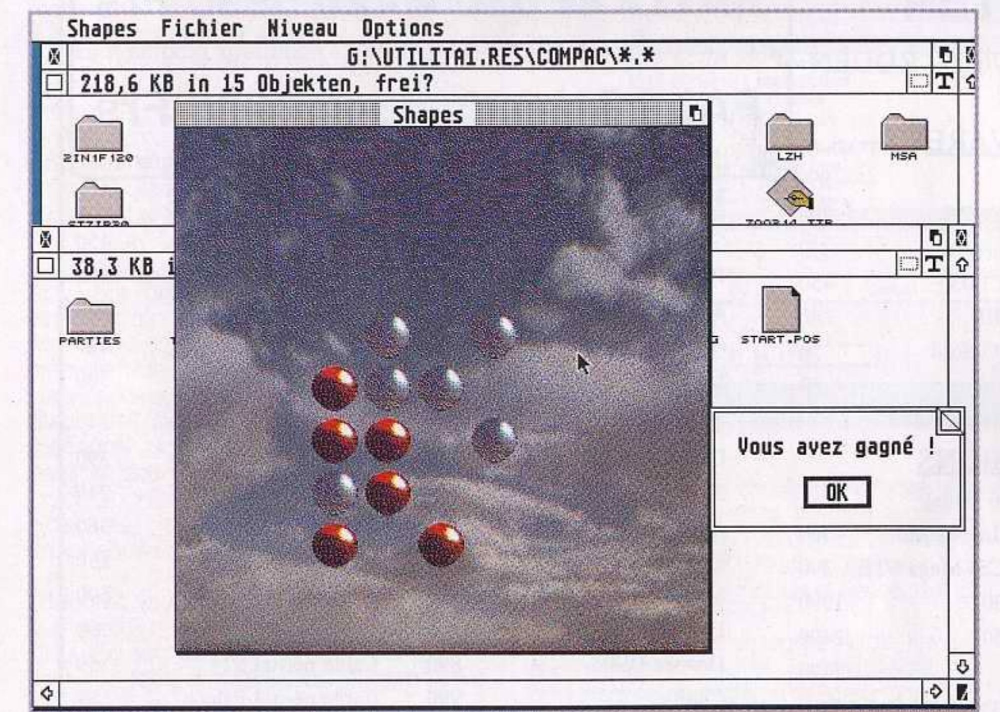
Test le moi prochain (avec encore d'autres nouveautés "made in FRONTIER")




# SHAPE

Arrivé pour le 2e Atari Paris Show, Shapes est la dernière production de la dynamique société PARX. Il s'agit d'un jeu de réflexion totalement sous GEM, qui fonctionne sur toute la gamme ST, du ST au Falcon en passant par le TT, aussi bien en monochrome qu'en 16, 256 ou True Color, y compris sous Magic (c'est suffisamment rare aujourd'hui pour le signaler).

Le principe du jeu est diaboliquement simple. Sur un plateau de 9*9, vous possédez 6 pions, de même que votre adversaire. Ces pions peuvent être bougés d'une case à la fois, dans une quelconque de 8 directions (avec une restriction sur le déplacement en diagonale dans les zones déjà peuplées). Le but est d'arriver à réaliser une forme spécifique avant l'adversaire (obligatoirement l'ordinateur, ce qui est bien dommage, on aimerait pouvoir jouer contre un(e) ami (e)). Le niveau de cet adversaire est réglable de 1 (réponse immédiate) à 5 (quelques minutes de réflexion avant la réponse). Et ces niveaux de jeu sont bien suffisants... car l'ordinateur est assez fort. Bien que les parties soient généralement rapides, il est possible de les sauver-charger.
Les graphismes sont superbes. Les images des pions et des fonds ont visiblement été réalisées en True Color, et sont excellemment tramés vers la résolution du jeu, quelle qu'elle soit (grâce à l'utilisation des algorithmes de tramages développés par PARX pour D2M). Si les graphismes originaux vous lassent, 2 autres ensembles textures/pions sont fournis sur la disquette et d'autres encore sont disponibles chez PARX.
Quelques regrets mineurs sur cet excellent jeu (pour peu que l'on aime faire fonctionner ses cellules grises). Lorsqu'on débute, il est quelquefois un peu difficile de voir les positions possibles des pions .. l'affichage optionnel d'une grille serait bienvenu. La position d'origine des pions et la forme à réaliser sont constantes (elle pourraient être modifiables pour augmenter encore ,les possibilités). Mais des modifications sont (je crois) prévues dès la prochaine version. On aimerait également avoir en option, quelques musiques sympathiques, et quelques sons ponctuant les coups les plus efficaces.
Dernier reproche, malgré la qualité du jeu et de sa réalisation, le prix actuel (290 F) me semble un peu elevé.




Marc ABRAMSON

toutes machines
290,00 F
Disponibles chez tout les bons revendeurs et chez l'éditeur
PARX, 8 rue du Pin Doré 53000 LAVAL

# test EPI-LEPSI

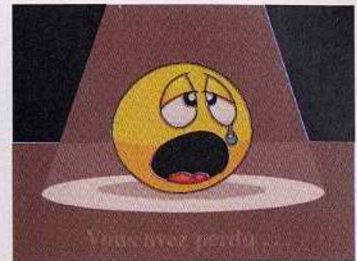
EPI LEPSIE est un tout nouveau jeu d'action stratégie. Dans ce jeu, vous contrôlez Mr. Epi, une petite boule jaune, style PAC MAN. Votre but est de faire changer la couleur des dalles qui constituent le tableau en passant dessus (un peu à la Qbert). Ce but serait simple si plusieurs facteurs ne jouaient contre vous. Le premier d'entre eux est le temps. Dans chaque tableau, vous n'avez qu'un temps limité pour accomplir votre but. Et si dans le premier tableau, ce temps est important, dès le deuxième et plus encore le troisième, il s'agit d'une véritable course contre la montre.

La deuxième difficulté, c'est le parcours. Tout d'abord, il est interdit sous peine de perte d'une vie de quitter les dalles. Ensuite, certaines dalles craquent sous vos pas, vous interdisant de rebrousser chemin. D'autres encore explosent, laissant un trou bloquant le passage, mais colorant les dalles avoisinantes lors de l'explosion. A vous d'utiliser ces dalles explosives à bon escient. D'autres encore inversent le décor: les dalles déjà retournées reprennent leur couleur d'origine, alors que celles que vous n'avez pas encore touchées se colorent toutes seules. Autant dire qu'il vaut mieux éviter de passer sur ces dalles inverseuses quand un tableau semble presque terminé. Et il y en a bien d'autres encore.

Heureusement, vous avez pour vous aider des dalles bonus. Certaines vous offrent une vie supplémentaire, d'autres un petit peu de temps en plus, qui ne sera bien souvent pas de trop.

EPI LEPSI est le genre de bonne surprise vraiment inattendue qui arrive fort heureusement de temps à temps au testeur de jeux un peu blasé. Il reçoit un jeu Français, qui ne semble pas à première vu très original, d'un petit éditeur (en l'occurrence PARX), avec une documentation de quelques pages et il commence son test sans attendre grand-chose. Et puis, il installe le jeu. L'installation est facile, grâce au programme d'installation sur disque dur fourni sur la disquette. Un double clic sur le programme installé et le jeu commence. La présentation est correcte, puis c'est le jeu lui-même. Les graphismes sont beaux, les musiques agréables et leur niveau réglable, l'animation fluide, les effets sonores impeccables. La maniabilité est excellente, que cela soit au clavier, au joystick ou au Joypad Et devant la qualité du jeu, le testeur se laisse prendre. Allez, encore un tableau! Zut, je l'ai loupé, celui-là! Enfer, plus de vie! Une autre partie, je ferais mieux! Et 4 heures plus tard, il est encore devant sa machine. Car le jeu est vraiment prenant. Tout se passe très vite, et les niveaux (au nombre de 40) deviennent très vite des véritables casse tête. Fort heureusement tout les dix niveaux, un code est donné pour éviter de devoir recommencer au début la fois suivante.

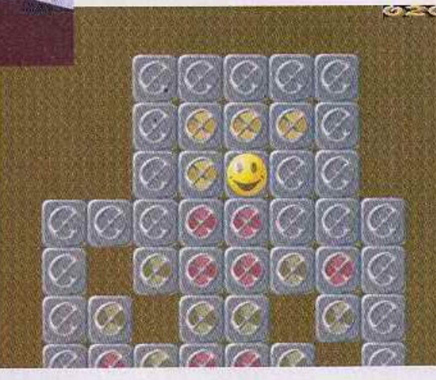
Pour ceux qui aiment ce style de jeu (le dernier sorti sur Atari était Oxyd Magnum, dont EPI LEPSIE est très proche dans l'esprit), le plaisir du jeu est grand. A conseiller et à consommer sans modération. La seule question à l'issue du jeu, à quand des nouveaux tableaux?








Marc ABRAMSON





**EPI LEPSIE**

Pour Falcon Couleur (VGA ou TV),
4 Mo Minimum et disque dur.
prix : 290 F.
Disponible chez
PARX, 9 rue du Pin Doré, 53000 Laval
Tel: 43 56 92 76/ Fax 43 56 80 47
serveur: 43 53 57 70.

et chez les bons revendeurs.




# ISHAR & ROBINSON CD ROM

Vous n'êtes pas sans remarquer que, depuis un certain temps, nous vous parlons régulièrement dans ce beau journal des CDROM. Jusqu'à ce jour, tout les CDROM spécifiques Atari étaient constitués de collections de logiciels du domaine public. Grâce au dynamisme de l'équipe de Turtle Bay qui a su les convaincre, la société Silmarils a porté deux de ces meilleurs jeux, Robinson Requiem et Ishar 3 sur ces supports. Ces deux jeux ayant déjà été traités en leur temps, je me contenterais ici de décrire les spécificités de leur version CDROM. Vu la courte durée pendant laquelle j'ai pu garder ces CD (j'avais dû user de toute ma persuasion pour en disposer de quelques heures en avant première), certaines améliorations n'arrivant qu'au cours du jeu m'ont sûrement échappé.

Que peuvent apporter de plus des versions CDROM ? C'est simple, ce support permet de disposer de beaucoup plus de données, puisqu'un CDROM rempli à fond est l'équivalent de plus de 450 disquettes HD. Certes, les deux CDROM cités ne sont pas bourrés au maximum, mais il contiennent quand même plus de 70 Mo de données pour Ishar3 et plus de 350 Mo pour Robinson. Ces données sont constituées entre autres par les nouvelles introductions des jeux. Ils commencent ainsi tout deux par une présentation superbe, totalement en True Color: le beau logo doré avec ces 3 joyaux colorés de Silmarils surgit du fond d'un espace noir en tournoyant sur lui-même, avec une musique d'ambiance. Cette présentation passée, nous avons droit à une introduction pour chacun des deux jeux. Pour ISHAR3, il s'agit d'un somptueux vol à dos de dragon, d'une trentaine de secondes. Pour Robinson, c'est à un véritable film de plus de 7 minutes, avec vaisseaux de l'espace, véhicules futuristes, visages animés et paroles digitalisées auquel vous avez droit. Les deux présentations sont bien sur accompagnées de très belles musiques digitalisées. A noter que la taille des images sur l'écran dépend à la fois de la vitesse du lecteur de CDROM et du Falcon. Ainsi, avec un lecteur quadruple vitesse et un Falcon boosté à 40 Mhz, les images sont quasiment en plein écran. C'est vraiment somptueux et rien que pour ces présentations, je vous conseillerais l'achat de ces CDROMS. Mais ils apportent d'autres plus, aux niveaux graphiques et sonores. Ainsi, dans ISHAR, les musiques et les bruitages sont nettement plus nombreux que dans la version disquette. De même, les graphismes sont largement plus variés.

Pour Robinson, c'est encore nettement mieux. En plus d'améliorations du même ordre que pour Ishar, à chaque rencontre avec un personnage, on a maintenant droit à un petit film, avec animation de l'interlocuteur et voix digitalisées. C'est vraiment très impressionnant.

Sans constituer de véritables révolutions dans ces jeux, les versions CDROM apportent donc des améliorations qui accroissent nettement le plaisir du jeu. Pour 379 F pièce, saluons l'effort et les excellentes réalisations d'un des rares 'grands' éditeurs qui soutient encore nos machines. Si vous disposez d'un Falcon et d'un lecteur de CDROM, précipitez vous donc chez votre revendeur pour exiger ces superbes jeux.

Marc ABRAMSON

ISHAR 3 — ROBINSON REQUIEM

/ 379 F chacun
Disponible chez Turtle Bay, 90 rue Masséna 69006 Lyon
et chez tout les bons revendeurs.



# THEME PARK

Par quoi commencer cette fois ? Les bonnes nouvelles ou les mauvaises? Allez, hop on commence par les mauvaises! Ou plutot la mauvaise: VOUS N'AUREZ PAS LE TEST DU LECTEUR DE CDROM DANS CE NUMERO car ATARI ne souhaite pas faire tester, ni commercialiser un lecteur sans programmes (et le fait d'avoir dormi sous les fenêtres de l'importateur ne m'a rapporté qu'un bon rhume). Hors, il n'existe pas aujourd'hui de jeux CDROM finis. Il y a actuellement plus d'une trentaine de jeux CD en développement, et plus d'une dizaine qui n'en finisse pas d'imminer... et comme la machine est prête du coté ATARI, et qu'ils attendent juste qu'au moins 5 jeux soient disponibles, notre attente ne devrait plus être trop longue. Ceci dit, la préversion de VARUNA'S FORCE (un jeu d'aventure à la STAR Trek, conçu et réalisée par une société de production d'Hollywood) est fort jolie.

Pour compenser cette déception, voici les bonnes nouvelles: tout d'abord la console JAGUAR passe de 1790 F à 1290 F. Oui, vous avez bien lu, 1290 F. Pour une chute de prix, c'est une belle chute. A ce prix, plus aucune raison d'hésiter, la Jaguar devient une véritable affaire. De plus, cette chute de prix a d'ores et déjà commencé à doper les ventes. Un vendeur de consoles Parisien qui vendait environ 8/10 Jaguar par semaine en à vendu plus de 100 la première semaine suivant cette réduction.

Deuxième bonne nouvelle, j'ai des infos bien fraîches sur... le lecteur de CDROM. Et oui, si je n'ai pas testé les jeux absents, j'ai bel et bien touché la bête. Pour commencer quelques caractéristiques techniques. Le célèbre Monsieur Plus qui travaillait chez un fabricant de gâteaux est passé chez ATARI: contrairement aux lecteurs double vitesse classiques, le lecteur ATARI ne lira pas les données à 320 Ko/s mais à 340 Ko/s. Ensuite, la taille maximale d'un CDROM Jaguar ne se limitera pas aux traditionnels 650 Mo mais atteindra 790 Mo, grâce à une astuce technique de Philips le fabricant pour ATARI (tout en restant bien entendu compatibles avec les disque 650 Mo). Non content de permettre la lecture des CD ROM de jeux, ce lecteur permettra la lecture des CD AUDIO (communément appelés disques lasers), ce que fait d'ailleurs maintenant tout bon lecteur de CDROM. Mais les plus du lecteur Jaguar seront:

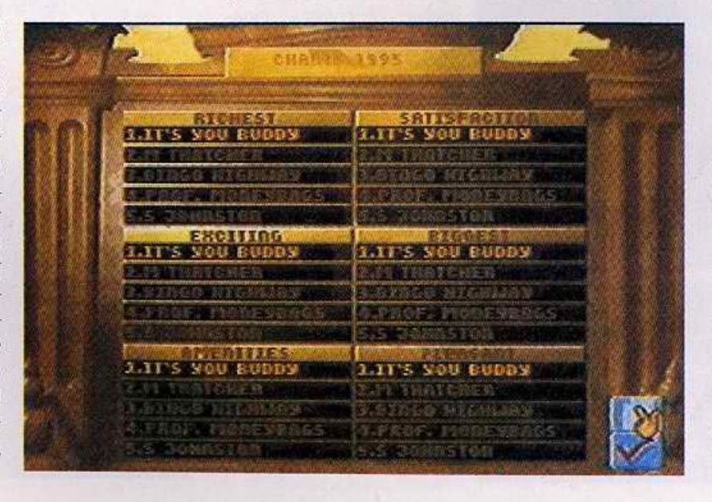
1) VLM, le déjà mythique Virtual Light Machine, écrit par Jeff Minter, le programmeur Anglais célèbre pour ses chameaux psychédéliques. Intégré dans la ROM du lecteur, ce logiciel, pilotable depuis la manette classique (ou les nouveaux modèles en gestation chez ATARI) affiche sur l'écran de votre téléviseur plus de 90 effets spéciaux lumino-coloro-graphiques, qui évoluent au rythme de la musique. C'est très joli et très amusant au début, même si l'intérêt n'est pas fabuleux (sauf les soirs ou vous transformez la pièce où se trouvent Jaguar et Télé en discothèque).

2) la possibilité de jouer non seulement les musiques des CDAUDIO, mais également et simultanément celle d'afficher les images des CD AUDIO +G . Les CD AUDIO + G sont des disques lasers traditionnels, sauf qu'en plus des musiques, ils comprennent des images fixes qui peuvent apparaître sur votre téléviseur pour peu que vous soyez équipé d'un appareillage permettant de relire ces images. Encore mieux, le lecteur est également compatible avec le CD AUDIO + G étendu, qui permet d'avoir des images animées à la place des images fixes du CDAUDIO G.

3) la possibilité, en standard, de rejouer des CD CINEPACK (une norme de compression américaine), en plein écran (toutes les consoles concurrentes se limitent au demi-écran, ou grossissent abusivement les pixels pour remplir l'écran). Non content de rejouer ces images animées, vous pouvez les zoomer ou dé zoomer, les faire tourner, les déplacer et les déformer en temps réel sur votre écran, toujours grâce à la manette. Et, le tout, pour une qualité d'image fort convenable, n'occupe que 50% %de la puissance de la console. Il est donc possible de rajouter un jeu sur un film, ça, ça va être TOP.

4) Il pourrait bien y avoir une surprise supplémentaire pour la sortie du lecteur... mais ce n'est pas encore sur et je ne suis pas autorisé à en dire plus de toute façon (non, non, même pas au rédacteur en chef!).

Encore quelques nouvelles: les jeux CDROM devraient être moins chers (moins de 400 F à leur sortie, donc vraisemblablement aux alentours de 250 F au bout de quelques mois). Le CDROM, qui vient se loger à la place de la cartouche, intègre lui-même un emplacement cartouche, ce qui permettra d'avoir d'éventuels jeux CD + Cartouche, ou d'insérer les nouveaux modèles de cartouche ATARI, les cartouches de sauvegarde. Fini, les jeux limités à la sauvegarde de 2 ou 3 parties, ces cartouches auront une capacité de 128 Ko (contre 128 octets de RAM dans les cartouches actuelles) et permettront enfin de sauver ses propres parties. Il vous sera possible, en insérant votre car-



touche sur la Jaguar du cousin chez qui vous êtes parti en vacances, d'échapper temporairement à la tante Angèle et au dîner de famille en continuant le passionnant jeu que vous avez commencé chez vous..

## Assez bavardé, place aux jeux...

Le mois dernier, je vous avais laissé sur votre fin en vous parlant du jeu THEME PARK que j'avais reçu à la dernière minute et qui nécessitait un examen approfondi. J'ai passé de longues heures à effectuer cet examen, et je peux d'ores et déjà dire que Theme Park, est la cartouche sur laquelle j'ai passé le plus de temps, à égalité avec Alien Vs Prédator et Tempest 2000. Il s'agit d'une simulation économico stratégique à la SIM CITY, dans laquelle vous devez créer de toutes pièces un parc d'attraction. Pour gagner, c'est simple, vous devez faire de votre parc le parc le plus existant, la plus apprécié des consommateurs, le plus agréable, le plus grand de tout les parc mondiaux , et de vous-même le propriétaire de parc le plus riche de la planète (les autres parcs étant joué par la Jaguar). Facile, me direz vous! Et bien, non, pas tant que cela. Au début vous héritez d'une parcelle de terrain vierge en Angleterre. Sur cette parcelle, avec votre faible capital et les emprunts que les banques vous consentirons, vous devez construire des attractions, et surtout, car c'est cela qui rapporte le plus, des boutiques. Vous devez bien entendu entretenir le parc, embaucher du personnel (amuseurs, mécaniciens, gardes, etc), mais également fixer le prix des différentes marchandises que vendront vos boutiques, du hamburger au souvenir en passant par les ballons et bouteilles de limonade. Pire, vous devez également gérer les stocks des diverses marchandises, faire nettoyer votre parc, faire de la recherche pour créer des nouvelles attractions de plus en plus effarantes, régler le pourcentage de sel dans les hamburgers (plus c'est salé, moins les clients aiment... mais plus ils achètent de boisson), le taux de glace dans votre limonade (moins chère que la limonade elle-même), former votre personnel aux nouvelles techniques, vendre et acheter en bourse des actions de vos concurrents, gérer les files d'attente de vos attractions, définir le pourcentage de chance de gain à vos loteries, installer des toilettes, moderniser les vieilles attractions, modifier le prix d'entrée du parc en fonction du coût de vos installations et des plaintes des associations de consommateurs, étudier et réagir aux besoins de vos clients en fonction des petites bulles qui apparaissent au-dessus de leur tête sur l'écran etc etc (tout cela n'est qu'une infime partie de ce que vous aurez à faire). Bref, très vite, vous ne saurez plus ou donner de la tête et vous vous rendrez compte que gérer un parc est une véritable sinécure. Quand enfin vous aurez réussi à rendre votre parc rentable, il vous faudra verser des dividendes aux concurrents qui auront inévitablement acheté des actions de votre société, mais également commencer à payer des taxes sur les bénéfices, et affronter vos premières grèves. Pour peu que l'on aime ce genre de jeu (et moi, je dois l'avouer, ce sont mes jeux préférés, avec les gros jeux d'aventure) Theme Park est vraiment prenant. Il m'est arrivé de vouloir faire une petite partie et de me retrouver devant mon écran dix heures plus tard. Quelques défauts toutefois: tout d'abord la documentation, qu'il faut absolument lire pour comprendre les subtilités, est totalement et uniquement en Anglais. Ensuite, dès que le nombre de visiteurs dans votre parc dépasse les 256, le jeu commencer à 'ramer'... ce qui montre que ce jeu tire fort peu parti des capacités du Jaguar. Je le soupçonne fort de n'utiliser que le 68000 (facile à programmer) et pas les autres processeurs qui font la puissance de notre fauve. D'autre part, il est regrettable que l'on ne puisse sauver la partie qu'après avoir vendu son parc.. ce qui oblige à en recommencer un autre lors de la partie suivante. Enfin, malgré ces défauts et des graphismes et des sons moyens (bien que les animations soit très réussies), j'adore. Avant de passer au jeu suivant, quelques petits conseils pour vos premières parties: n'hésitez pas à créer des files d'attentes pour vos attractions, au début du jeu, et à supprimer ces files lorsque le nombre de visiteurs dans votre parc approche de la barre fatidique. N'hesitez pas également à revendre votre parc en bourse, avant d'être soumis à l'impôt sur les bénéfices, pour en construire un autre à coté, avec les bénéfices issus de cette vente.

Denières informations, SENSIBLE SOCCER est sorti , mais le paquet de l'importateur n'étant jamais arrivé (jamais parti ?) je ne l'ai pas eu et je vous en parlerais ultérieurement. Enfin, RAYMAN et SUPER BURN OUT sont rentrés en production le 15 avril et devraient donc être disponible dans la 2ème semaine de Mai.

Marc ABRAMSON

**THEME PARK**

| | |
|---|---|
| Graphisme | 65 % |
| Sons | 65 % |
| Fluidité | 60 % |
| Maniabilité | 70 % |
| Intérêt | 99 % |
| Moyenne | 72 % |

# PERIPHERIQUES

dirigé par Jean Jacques ARDOINO

## CA Y EST, ON EN A UNE !

Une quoi ? Une STYLUS COLOR pardi, vous savez la jet d'encre 720 DPI à un prix dérisoire. Les premiers test montrent des rendus assez étonnants, d'ailleurs les épreuves couleurs interne de ce numéro sont réalisés avec cette dernières.
A conseiller tout particulièrement le driver CALAMUS SL de SCAP livré avec les courbes de gradations optimisées.

Bientôt plus de détail.




# LE PILOTE

Vous êtes équipés de nombreux périphériques SCSI (1 ou 2 disques dur fixes, 1 disque dur amovible et un lecteur de CDROM, par exemple). De ce fait, votre table de travail est encombrée de multiples boîtiers et de câbles reliant ces boîtiers. La solution: UNE TOUR SCSI.
Comme son nom l'indique, une telle tour est destinée à recevoir vos périphériques SCSI et leurs câbles. Pour allumer tous ces périphériques, un seul bouton. Pour les relier à l'ordinateur, un seul câble. Si vous ne souhaitez pas mettre votre ordinateur en tour, avec ces périphériques dans le même boîtier, c'est la solution idéale.

En France, ces tours ne sont pas encore très nombreuses. 0X0 CONCEPT en propose une depuis quelques mois, destinée à accueillir jusqu'à 5 périphériques SCSI, sous le nom de 'PILOTE'. Passons la donc en revue.

L'apparence du PILOTE est sobre, mais élégante. Il se présente sous la forme d'un rectangle de 18 Cm de large, 33.5 CM de hauteur et 40.5 Cm de profondeur, avec des coins arrondis. En face avant, on trouve 4 caches, pour les emplacements de 4 disques:
– en haut, 2 emplacements pleine hauteur, destinés donc à des périphériques 5'1/4 (Syquest ou la plupart des lecteurs de CDROM par exemple).
– dessous, 2 emplacements demi-hauteur, destinés donc à des périphériques 3'1/2 demi-hauteur (style les disques dur SCSI qui se font de nos jours).

Enfin, toujours dessous, un cache noir encadrant un bouton marche arrêt vert, deux autres boutons, noirs, marqués RESET & TURBO et une clef. Et oui, il ne s'agit pas d'une tour conçue uniquement pour les périphériques SCSI, mais de l'adaptation intelligente au SCSI d'une mini-tour PC.

Ouvrons l'ensemble, en enlevant les 6 vis qui maintiennent le capot.. L'agencement intérieur nous donne confirmation: il s'agit bien d'une tour PC, avec un grand emplacement vide destiné à accueillir la carte mère. À part ce vide, on trouve:
A l'arrière, une alimentation de 200 W, avec un ventilateur, efficace bien qu'assez silencieux.
A l'avant, un berceau métallique, pour accueillir nos périphériques SCSI. Large de 15 Cm sur les 8.5 cm du haut, il se rétrécit ensuite sur les 9 Cm suivants à 10.2 cm de large, sur une profondeur




constante de 17 Cm. Il est bien dommage que le berceau métallique soit si court, il pourrait être prolongé sur toute la hauteur de la tour, ce qui permettrait d'y mettre jusqu'à 7 périphériques. Enfin, tel qu'il est le berceau peut bien accueillir 5 périphériques SCSI, mais pas n'importe lesquels puisque vous ne pourrez mettre que:
2 périphériques 5'1/4 de 4.2 cm de hauteur.
2 périphériques 3'1/2 de 2.4 cm de hauteur
1 périphérique 3'1/2 de 4.2 cm de hauteur.

Le montage des disques dans le berceau est très simple. Le cas échéant, 0X0 le fera pour vous, sinon vous pourrez le faire vous-même, grâce à la visserie fournie avec la tour. Personnellement, il m'a fallu 1/4 d'heure pour installer un lecteur de CDROM, 1 syquest et un 3'1/2.

Il ne vous reste plus alors qu'à relier les divers disques par le câble SCSI fourni, livré (fort logiquement) avec 5 connecteurs SCSI, et les alimentations de vos disques. La encore, l'ensemble est bien pensé, puisqu'il y a 3 connecteurs d'alimentation large (pour les périphériques pleine hauteur) et 2 connecteurs étroits (pour les demi-hauteur).

A l'arrière de la tour, vous trouverez deux connecteurs SCSI CENTRONICS 50 broches (les mêmes que ceux sur les boîtiers SCSI classiques), reliés à la nappe, vous permettant de relier votre tour à l'ordinateur, et, éventuellement, à d'autres périphériques impossibles à mettre en tour (il existe par exemple des scanners et des imprimantes en SCSI).

Seul regret, mis à part l'encombrement qui aurait pu être réduit, si on veut changer les numéros de ces périphériques SCSI, il est nécessaire de rouvrir la tour et de déplacer des cavaliers. Pour remedier à cela, 0X0 propose en option l'installation de roues codeuses (de 1 à 5) à l'arrière de la tour.

## En conclusion:

le pilote est une bonne tour SCSI. L'installation, la visserie et la connectique livrée sont impeccables. Certes, l'encombrement un peu élevé car il s'agit de l'adaptation d'une tour PC. Mais pour 690 F, il est difficile de faire mieux. Les tours spécifiques SCSI sont nettement plus chères (En Allemagne, une tour SCSI pour 4 périphériques coûte environ 330 DM/1150F). Et, franchement, le PILOTE rempli fort bien son office.

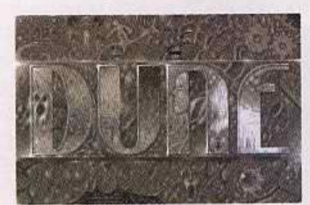
Marc ABRAMSON

# DEMOS

dirigé par Michel SAVARY

# L'ULTIME COME BACK

C'est promis, vous aurez maintenant le droit de suivre tous les mois dans le magazine cette rubrique en quête de créativité. De plus c'est une bonne chose car les démos se font de plus en plus nombreuses. Le mois prochain nous vous proposerons un compte rendu d'une des plus grosses coding party Atari qui sait passer du 14 au 17 avril, j'ai nommé, la FRIED BITS 3.




## CLOE VERSUS MOONSPEEDER CRACC

Vous aimez les jeux à l'alien versus prédator ? Alors vous allez aimez cette démo. Il ne s'agit pas la d'un jeu mais d'un labyrinthe en mapping plutôt bien réalisé. Sur les murs sont mappés des animations de vaisseaux réaliser sous le modeleur CLOE (Voir l'article de ce numéro). Bref une petite démo fort intérressante.

## ILLUSION DUNE

On pourra dire qu'elle c'est fait attendre cette démo. Enfin pour corriger ce qui a été dit au par avant dans le magazine, la Illusion est bien arrivé en première place lors de la PLACE TO BE AGAIN et il ne s'agit pas d'une démo STE car elle fonctionne sur toute la gamme ATARI (on a pas encore testé sur TT par contre) ! On peut dire sans aucun doute qu'il s'agit là d'une des meilleures démos St réalisée. Dès le début le groupe Dune nous étonne avec une introduction d'une disquette très agréable composé d'une bande dessiné et d'une partie scénarisé à la Odissey. Le reste de la démo est plus banale mais reste tout aussi impressionnant. La deuxième partie se compose de nombreux effets différents et variés, environ 30 au total. On pourra noter des effets clefs comme une sublime Dragon Balls ressemblant beaucoup à l'HUMAN TARGET sur Amiga mais en mieux ! Un tunnel en polygone à la façon Chaos/Sanity qui pour l'instant n'a jamais été adapté au part avant. Une démo bien fini, complète qui devrait ne pas déplaire. Un seul conseil : procurez vous vite cette démo.





## OBNOXIOUS INTER

Après le groupe Anglais Digital Chaos, cette fois ci c'est une nouvelle démo Falcon provenant d'allemagne qui nous arrive. Toujours de qualité et surtout de nombreux effets novateurs. Pour la première fois on pourra admirer des déformations d'images assez spectaculaires comme un visage se déformant donnant une impression de vague. On pourra aussi apprécier des effets comme un cube en flammes, des effets de rasters en distorsions en plein écran relativement jolie, un labyrinthe en mapping à la façon de Wolfeinstein. Il s'agit encore la d'une démo incontournable.

## FLIGHT OVER SIRIUS TSCC

Ce mois ci beaucoup de démo ST car à l'approche de la Fried bits 3 les groupes Falcon peaufinent leur production. Enfin bon les démos STE continuent a sortir et c'est temps mieux. Au programme un landscape en point qui fait un peu pale figure par rapport à celui d'Holocaust, des vectorballs et autres effets qui en font une dentro de qualité moyenne mais toutefois agréable à visionner.

## CODING PARTY

THE PLACE TO BE FREE Le groupe EAGLES organise cet été leur troisième édition de la PLACE TO BE à Mont de Marsan. Il s'agira d'une coding party multimachines (Atari, Amiga, PC , Mac, CPC !). Elle aura lieu du Lundi 31 Juillet 1995 au Vendredi 4 Août. Le prix de l'entrée reste correct. Nombreux concours seront organisé sur ST, FALCON. D'autres concours auront lieu comme un concours graphisme, musical et concours de jeux. Bref nous vous informerons prochainement dès groupe préparant une démo pour cette coding party.

SATURNE 3 Cette coding party se voulant la plus grosse est repoussé a une date indéfini ! Va t'elle avoir lieu un jour ?

## POUR FINIR

Si vous désirez acquérir les démos présentées ce mois-ci ou d'autres, vous pouvez envoyer une disquette et une enveloppe timbrée à 4F40 avec votre nom et adresse à l'adresse suivante :

LIBRAIRIE DEMOS 9, Avenue Madeleine 92700 COLOMBES

Vous recevrez ainsi la liste des démos disponibles et les conditions d'acquisition des démos

Rendez vous le mois prochain pour le compte rendu de la FRIED BITS 3 et surtout pour les nouvelles démos qui devraient être nombreuses.

MARC SAVARY




# Toujours plus d'action pour votre ST !

# ST Disquettes avec MOKTAR

**16 niveaux, 40 monstres différents et des centaines de pièges !**
**Un Hit des jeux de plate-forme.**







**Par correspondance uniquement,**
**64 F**
auprès de
PRESSIMAGE, Hors-Séries,
5/7 rue Raspail
93100 MONTREUIL

Nom:.................................
Prénom:.................................
Adresse:.................................
CP:.............. VILLE:................

❑ ST Disquettes / MOKTAR
64 F + 15 F de port soit 79 F.

Règlement uniquement par Chèque ou Mandat libellé à l'ordre de PRESSIMAGE.

STM95

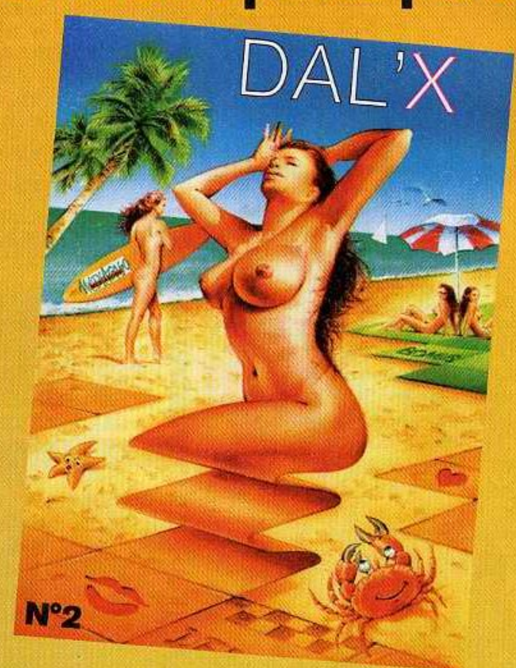
# Après Bomb'X




50 niveaux de franche rigolade
2 phases distinctes.
Un défi terrible: une femme, plusieurs hommes, un seul élu !
Mode 4 joueurs en simultanée.

# Ne manquez pas

Par correspondance uniquement




# DAL'X 69 F évidemment!

15 niveaux immenses et délirants.
Reconstituez un puzzle afin de retrouver votre tendre amie.
Mode 2 joueurs en simultanée (avec 15 niveaux supplémentaires).
Univers en 3D avec scrolling.

**BON DE COMMANDE à retourner à MEDIAGOGO,**
**210 rue du Fbg St-Martin, 75010 PARIS**
(A remplir en capitales)

❑ N°1: Bomb'X 69 F + Port 15 F
❑ N°2: DAL'X 69 F + Port 15 F
❑ N°1 et 2: Dal'X & Bomb'X 120 F+ 15 F de port.

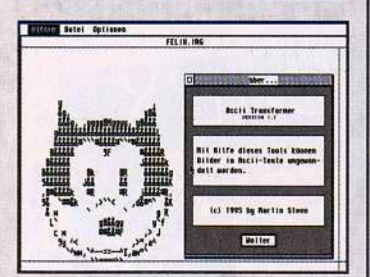
STM 95

Montant total: ........ F.
NOM :.................................
PRENOM :.................................
ADRESSE :.................................
.................................
Code postal :...................... Ville:....................
Le:...................... Signature:
accompagné de votre règlement par chèque ou mandat exclusivement.

# ATARI

## Domaine *Public* & Shareware

## Bureautique



### ✓ ASCII Transformer 1.1

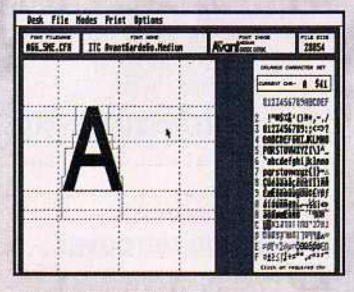
**STF/STE/TT/Falcon (640x400)**

ASCII Transformer vous permettra de convertir une image monochrome (IMG ou Degas) en ASCII, c'est-à-dire que vous obtiendrez une représentation de votre image avec les caractères de l'alphabet. Le résultat est donc en pur ASCII, il est efficace et compatible avec les standards de communication (pour illustrer une page BBS par exemple). Très simple d'utilisation.

Programme et doc en allemand.

/BUREAU/DIVERS/ATFORM11.TOS

▼▼▼▼▼



### ✓ CFN Check 1.2

**STF/STE/TT/Falcon (640x400)**

Voici un utilitaire qui vous permettra d'en savoir plus sur vos fontes Calamus (approche, position), y compris à l'intérieur (représentation hexa du fichier), mais aussi de les imprimer pour constituer un catalogue. Très facile à utiliser.

Programme et doc en anglais.

/BUREAU/FONTES/CALAMUS/CFN_CHCK.TOS

▼▼▼▼▼

### ✓ First Million Magnum 3.10

**STF/STE/TT/Falcon 1 Mo**

First Million Magnum, ici en version de démonstration de la nouvelle version 3.10, a été créé par Softbär, qui édite déjà Coma (gestion de fax). C'est un outil permettant de générer des factures et des mailings à partir d'une liste de clients organisée en base de données.

Démo et doc en allemand.

/BUREAU/DIVERS/MAGNM310.TOS

**Réf. : ST1461** 

### ✓ Pharmacie

**STF/STE/TT/Falcon (640x400)**

Pharmacie permet de gérer les produits pharmaceutiques. Les médicaments seront classés en fonction du nom, de la date de péremption, du genre, et pourront être associés à des types de maladies. La recherche, bien sûr, tiendra compte de tous ces critères.

Programme et doc en français.

/BUREAU/DIVERS/PHARMA.TOS

▼▼▼▼▼



### ✓ ACS Viewer

**STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)**

Cet éditeur de textes, réalisé avec Application Construction Set, nous rappelle un peu Troll, éditeur de textes disponible par ailleurs. L'auteur de Troll a d'ailleurs participé à la réalisation de ce programme. ACS Viewer est un éditeur doté des fonctions classiques, d'une belle interface, et il permet en plus de visualiser les images IMG et X-IMG.

Programme et doc en allemand.

/BUREAU/TTEXTE/ACSV2303.TOS

▼▼▼▼▼

### ✓ Répertoire 3.5

**STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)**

Voici un calepin d'adresses et numéros de téléphone tout simple mais pratique, et qui permet de composer les numéros et d'imprimer des fiches ou des étiquettes aux formats standard.

Programme et doc en français.

/BUREAU/DIVERS/REPERTO.TOS

▼▼▼▼▼

### ✓ SpiritEd 1.3

**STF/STE/TT/Falcon (Ttes Rés.)**

Cet éditeur de textes n'est pas Superman, mais il dispose des fonctions essentielles et, surtout, fonctionne en accessoire. Il conserve le texte en mémoire quand on le ferme (mais attention aux resets ou changements de résolution ; pensez alors à sauver votre texte !).

Programme et doc en anglais.

/BUREAU/TTEXTE/SPI_ED13.TOS

▼▼▼▼▼

### ✓ Vidéothèque

**STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)**

Ce programme de gestion de vidéothèque est assez pratique : il gère les noms de films, durées, genres, mais aussi la place libre sur les cassettes (pratique pour rechercher où enregistrer). Il tient compte également des cassettes empruntées. Bien sûr, une recherche sous critères permettra de s'y retrouver.

Programme et doc en français.

/BUREAU/SGBD/VIDEO_3.TOS

▼▼▼▼▼

### ✓ Gestion Familiale 2.0

**STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)**

Pour ceux qui veulent tenir leur comptes à jour sans se casser la tête (je pose mon neuf...), voici un programme de gestion de compte bancaire assez complet, avec prise en compte de types et postes de paiement, d'échéances automatiques, de dépenses multi-postes et de quelques statistiques. C'est bien réalisé.

Programme et doc en français

/BUREAU/DIVERS/GESTFAM2.TOS

**Réf. : ST1462** 

## Communication

### ✓ ProgList 1.11

**STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)**

ProgList, qui fonctionne en ACC ou en PRG, est un petit utilitaire très pratique pour qui se connecte sur le réseau BBS allemand MAUS. Il permet de gérer, de trier les fichiers LST uploadés (listes des nouveaux sharewares), de sélectionner et de sauver dans un nouveau fichier les sharewares qui vous intéressent. Une mini base de données bien utile à ceux qui sont concernés. Supporte maintenant le tirer-poser par protocole AV. Aide en ligne sous ST-Guide.

Shareware allemand.

/COMMS/BSS/PROGL111.TOS

▼▼▼▼▼

### ✓ Rufus HYP 1.05

**STF/STE/TT/Falcon**

Aide en ligne en hypertexte pour Rufus, au format ST-Guide. Elle est en allemand, mais c'est mieux que rien. Elle est à jour pour Rufus 1.42 et ça tombe bien parce que, justement, Rufus utilise l'aide en ligne ST-Guide Touche HELP) depuis la version 1.42 !

/COMMS/TERMINAL/RUF_HYP5.TOS

▼▼▼▼▼

### ✓ FLOH 1.0

**STE/TT/Falcon (>=640x400)**

Comme ProgList, FLOH est un utilitaire qui charge les fichiers LST (listes de fichiers téléchargeables) du réseau allemand Maus et permet un classement par genre, machine, etc. Utile donc à ceux qui se connectent sur les BBS allemands.

Programme et doc en allemand.

/COMMS/TERMINAL/FLOH100.TOS

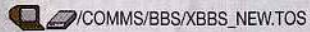
▼▼▼▼▼

**A propos de Shareware:**
**C'est un contrat moral qui vous lie avec un auteur pour utiliser son logiciel. Si vous l'avez installé de façon définitive sur votre ordinateur, vous devez alors le rémunérer. Ne l'oubliez pas !**

### ✓ XBBS

**STE/TT (>=640x200)**

XBBS est un serveur (BBS évidemment) assez utilisé dans les pays nordiques (comme Q-BBS). Bien sûr, ce n'est pas sous GEM, ce n'est pas simplissime d'utilisation, donc c'est réservé à un public ayant au moins un peu l'expérience d'un serveur (même vidéotex). Euh... Si t'as pas d'modem, n'insiste pas.


/COMMS/BBS/XBBS_NEW.TOS


**Réf. : ST1463**


## Utilitaires

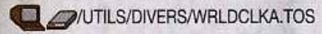



### ✓ World Clock 1.0a

**STF/STE/TT/Falcon**

World Clock est un utilitaire, fonctionnant en ACC ou en PRG, qui va vous permettre de connaître l'heure en différents points du monde. Vous pouvez ajouter de nouvelles villes et disposez de quelques autres options. Il suffit de cliquer sur une ville pour en connaître l'heure. En cliquant sur un point quelconque, vous en obtenez les coordonnées. Petit, pratique et très sympa... Réalisé par Dan Wilga (l'auteur de Neodesk).

Programme et doc en anglais.


/UTILS/DIVERS/WRLDCLKA.TOS

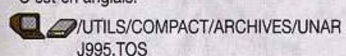
▼▼▼▼▼

### ✓ UnARJ 9.95

**STF/STE/TT/Falcon**

Dernière version de ce gestionnaire d'archives au format ARJ. Très rapide et entièrement compatible avec UNARJ 2.41 de Robert K. Jung, c'est un classique du genre. Cette version fonctionne sur toutes les machines (TOS 1.4 mini). Pour l'utiliser facilement, n'hésitez pas à utiliser un shell du genre Two In One, c'est tellement plus pratique !

C'est en anglais.


/UTILS/COMPACT/ARCHIVES/UNARJ995.TOS

▼▼▼▼▼

### ✓ Binary Patch 1.11

**STF/STE/TT/Falcon**

Binary Patch est un utilitaire en freeware (alors que Binary Diff peut être obtenu en shareware) qui permet de patcher un programme pour le transformer en "last version". On trouve de plus en plus, sur les BBS et FTP, des archives contenant des fichiers d'extension "BDF", destinées à faire un update sur des applications. On lance le TTP avec l'ancienne version et le BDF dans le même répertoire, et la nouvelle version est créée.

Programme et doc en allemand, simple à utiliser.


/UTILS/FICHIERS/BPTCH111.TOS

▼▼▼▼▼

### ✓ STDCAT Patch Multitos

**STF/STE/TT/Falcon**

Ce patch (extension BDF) doit être utilisé avec Binary Patch (dont la version 1.11 fait partie des sharewares du mois : BPTCH111.TOS). Il permet de modifier notre bon vieux STDCAT pour en faire une version compatible Multitos (et peut-être MagIX).

Attention : ne doit être utilisé qu'avec une version 5.2 (c'est la dernière) dont la taille est de 122291 octets. Donc, pensez à désquisher si besoin est !

/UTILS/FICHIERS/STDCATM2.TOS

**Réf. : ST1477**

### ✓ NoDesktop HYP 1.02

**STE/TT/Falcon (>=640x400)**

NoDesktop, excellent et superbe bureau alternatif, a maintenant son aide en ligne au format... ST-Guide (étonnant, non ?). C'est en allemand mais, comme de toute façon NoDesktop est assez complexe, une difficulté de plus ou de moins...

Voir article sur NoDesktop dans le numéro 92 de STMAG.

/UTILS/SYSTEM/NODSKHYP.TOS

▼▼▼▼▼

### ✓ Window Color 1.5

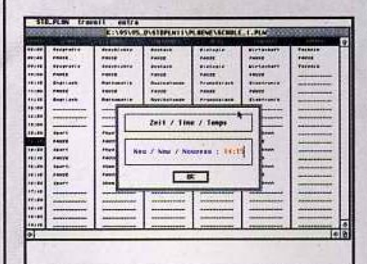
**STF/STE/TT/Falcon (Coul)**

Voici un module pour le panneau de contrôle Atari (CPX) destiné à remplacer le module standard qui permet de changer les couleurs des éléments constitutifs d'une fenêtre GEM. Principal avantage de ce module, il permet de conserver 10 configurations de couleur, et il gère l'aspect 3D des fenêtres du TOS 4.0x ou de Multitos. Plus pratique que la version standard fournie par Atari en standard, si vous souhaitez colorer votre bureau, adoptez ce CPX.

Shareware anglais.

/UTILS/DIVERS/WINCOL15.TOS

▼▼▼▼▼



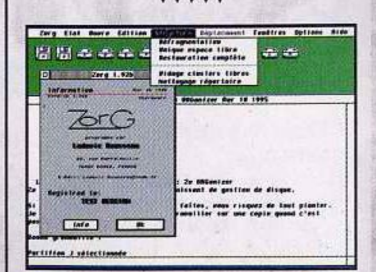

### ✓ StudenPlan 1.1

**STF/STE/TT/Falcon (>=640x400)**

Ce petit utilitaire allemand n'a pas d'autre fonction que de vous proposer un emploi du temps tel que celui qui figurait sur vos cahiers de textes : un plan hebdomadaire. Vous disposez de six jours et de vingt-deux tranches horaires (paramétrables). Et vous pouvez imprimer. Programme en trois langues, dont le français.

/UTILS/DIVERS/STDPLN11.TOS

▼▼▼▼▼




### ✓ ZORG (Ze ORGaniser) 1.94

**STF/STE/TT/Falcon (>=640x200)**

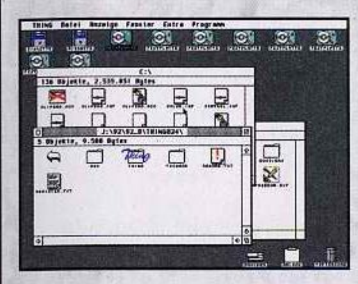
Voici encore une nouvelle version de ZORG, une réalisation 100% française : il permet de travailler sur des fichiers du disque aussi bien que sur les secteurs directement. Il possède aussi des fonctions de réorganisation du disque dur et l'auteur a écrit des routines qui permettent d'accéder au disque dur même si celui-ci ne possède pas de driver.

Un outil indispensable à tous ceux qui ont un disque dur !

Shareware français (+ version anglaise).

/UTILS/DISK/HARDDISK/ZORG_194.TOS


**Réf. : ST1478**



### ✓ Thing 0.30d

**STE/TT/Falcon (>=640x200)**

Toute dernière version de cet excellent bureau alternatif de taille moyenne, mais avec pas mal de fonctions avancées (icônes, applications installables dans les menus, gestion de fichiers avec Kobold, etc.). N'aura pas la puissance d'un Gemini mais propose, avec des idées empruntées à Ease, un environnement intéressant.

Programme et doc en allemand.

/UTILS/SYSTEM/THIN030D.TOS

▼▼▼▼▼

### ✓ Teradesk (complet) 1.40a

**STF/STE/TT (Ttes Rés.)**

La dernière version de ce bureau alternatif vient de sortir et permettra à tous ceux qui n'ont pas la chance de profiter des dernières versions du TOS de disposer d'un bureau confortable. Cette version est complète (certains fichiers avaient fugué dans l'archive précédente.

Moins puissant que Gemini, il est aussi beaucoup moins gourmand en mémoire et satisfera ceux qui ont besoin d'un petit bureau alternatif. Oubliez le RSC français, ou jetez-y plutôt un coup d'oeil : c'est l'exemple à ne pas suivre !

/UTILS/SYSTEM/TDSK140A.TOS


**Réf. : ST1479**

## Graphisme

### ✓ Prima 2.7

**STF/STE/TT/Falcon**

Encore un shell pour POV. Comme ça, ce sera à chacun le sien, et l'utilisateur pourra choisir celui qu'il préfère. Celui-ci est compatible Multitos/Magic, et en allemand.

/GRAPH/DESSIN/POV/PRIMA27.TOS

▼▼▼▼▼



### ✓ EB Editeur POV 2.03a

**TT/Falcon (>=VGA 16)**

# Bon de commande

Conditions de vente:
50 F la disquette / 200 F les 5 disquettes / 500 F les 15 disquettes.
Attention!
En cas de références comportant plusieurs disquettes ( =1, =2,etc), vous devez obligatoirement multiplier 50 F par le nombre de disquettes.

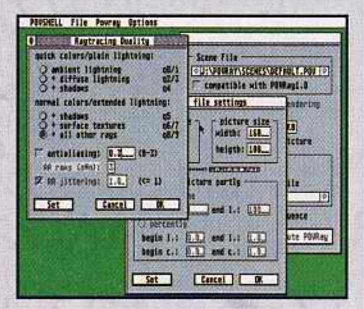
| Références (par ordre croissant SVP) | | | | | | | Titres ou descriptions | Prix |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| S | T | X | X | X | X | X | EXEMPLE | XX F |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| STMAG N°95 | | | | | | | Frais de port | 15 F |
| | | | | | | | Total | |

Nous vous rappelons que la quasi totalité des produits du domaine public n'est pas traduite.
Les produits disponibles en français sont indiqués à chaque fois.

EB Editeur POV est un modeleur pour POV très bien réalisé, même si une doc aurait été bienvenue. Il importe des objets 3D2 ou d'Inshape, et dispose d'outils impressionnants pour créer ou assembler des scènes qui seront sauvées sous forme de scripts POV. Belle interface compatible GEM, palette d'icônes très accessible, les dialogues peuvent être réduits à la simple barre de déplacement.
Réalisation française. Décompacté : 1812 Ko

/GRAPH/DESSIN/POV/EBEDP203.TOS

▼▼▼▼▼



### ✓ PovShell 1.3

**STF/STE/TT/Falcon**

Voici un autre POV Shell, qui nous vient d'Allemagne. Une réalisation de bonne qualité, offrant une interface aussi pratique que superbe. Mais programme et docs sont entièrement dans la langue de Shakespeare (ah bon ? en Danois ?).

GRAPH/DESSIN/POV/POVSH13.TOS



Réf. : ST1467

## Jeux

### ✓ Quinzaine 1.0

**STF/STE/TT/Falcon (Coul)**

Quinzaine est une réussite utilisant deux jeux de cartes. Il faut sortir un jeu en ordre croissant et l'autre en ordre décroissant. Pour ce faire, on réordonne et (si possible) libère les colonnes en posant les cartes se suivant dans la même couleur mais dans les deux directions. La règle est simple mais le jeu est difficile ! En basse résolution ST, c'est bien réalisé et prenant.
Programme en anglais et doc en français.

/JEUX/REFLEXIO/XVN.TOS

▼▼▼▼▼

### ✓ Don't Worry Be Happy 1.02

**STE/TT/Falcon (>=640x400)**

Voici la dernière version du célèbre jeu de petits chevaux revu par l'auteur de la série "Play it again, GEM!". Très bien réalisé, jusqu'à quatre joueurs peuvent se mesurer. On peut aussi jouer contre l'ordinateur. Interface 100% GEM, fonctionne aussi sous Multitos, Magic, Geneva, possède une aide ST-Guide, c'est en allemand mais qui ne connait pas le jeu ?

/JEUX/SOCIETE/DWBH102.TOS

▼▼▼▼▼

### ✓ Endurance

**STE/TT/Falcon (Coul)**

Voici un jeu d'aventure en 3D surfaces pleines comme on n'en avait pas vu depuis longtemps. Ca plaira surtout aux nostalgiques, mais en tous cas c'est sympa !

/JEUX/AVENTURE/ENDRANCE.TOS

Réf. : ST1469 



### ✓ MidiWiz 1.1e

**STF/STE/TT/Falcon (Coul)**

Nouvelle version 1.1e de MidiWiz, jeu ressemblant à World Conquest ou Civilization, mais qui peut se jouer seul ou jusqu'à six joueurs connectés par MIDI (ou encore à deux joueurs connectés par Nul Modem). Il fonctionne sur toutes machines en 320x200 16 couleurs. C'est pas mal du tout: création d'armées, économie et production des villes, réalisation d'inventions, découverte progressive du territoire, etc.
La doc est en allemand, mais le jeu est en anglais.

/JEUX/REFLEXIO/MIDWZ11E.TOS

▼▼▼▼▼

### ✓ Team démo

**STE/Falcon 1 Mo (Coul)**

Voici la version de démonstration de Team, nouveau jeu de football sur STE et Falcon. Vous pourrez jouer des parties de 90 secondes au clavier, au joystick ou au pad Jaguar. Les graphismes sont pas mal, ambiance Kick Off ou Sensible Soccer garantie !

/JEUX/ACTION/TEAM.TOS

Réf. : ST1472

### ✓ Frantick 1.1

**STF/STE/TT/Falcon 1 Mo (Coul)**

Nouvelle version (améliorée) de Frantick, jeu pour les Lucky Luke du joystick. Il faut, avec la rapidité de l'éclair, en se déplaçant sur une bande horizontale et faisant face vers le haut ou vers le bas, détruire tout ennemi qui peut arriver de tous les côtés, récupérer les bonus et passer un à un les niveaux pour devenir le plus puissant soldat de l'empire galactique.
Le graphisme est pas mal, sans plus (il est fluide), les sons sont bien, surtout si on utilise Frantrak (son DMA se trouvant à part; attention : 2 Mo de ram dans ce cas).
Programme et doc en anglais.

/JEUX/ACTION/FRANTK11.TOS

▼▼▼▼▼

### ✓ Chain Reaction

**STF/STE (Coul)**

Un bien joli jeu ! Et passionnant, de surcroît. Placez vos atomes sur le plateau de telle sorte que vos molécules vont saturer et exploser, entraînant l'explosion de molécules voisines (et adverses également). La stratégie est différente, mais l'effet est proche de celui d'Othello : retournements de situation à volonté !
Programme et doc en anglais.

/JEUX/REFLEXIO/CH_REACT.TOS

Réf. : ST1471 

## Musique

### ✓ Another CD Player 1.10

**STE/TT/Falcon (>=640x400)**

Another CD Player est, comme son nom l'indique, un player de CD Audio (en PRG ou ACC). Il fonctionne avec Metados (driver FALCON.BOS ou celui de CD-Tools, afin d'avoir les commandes audio) et un lecteur de CD-Rom supportant également les commandes audio.
Programme allemand mais doc en anglais.

/MUSIQUE/ACDP_V11.TOS

▼▼▼▼▼

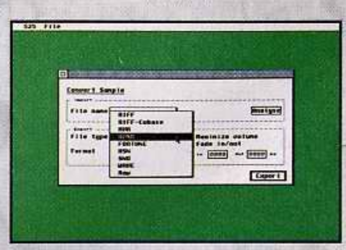
### ✓ MusicChannel 1.62

**STE/TT/Falcon (>=640x400)**

Voici une nouvelle version de MusicChannel qui est à la fois un player de fichiers MOD (interfacé avec Paula) et un lecteur de CD Audio (interfacé avec Metados). Il fonctionne sur toutes machines (sauf STF) et dans toutes résolutions, le graphisme est assez joli, et c'est original !
Programme et doc en allemand.

/MUSIQUE/MCHAN162.TOS

▼▼▼▼▼



### ✓ Five to Five 2.02

**STF/STE/TT/Falcon**

Five to Five est un utilitaire pour convertir des samples (sonores). Tournant sur toutes machines, il gère les formats DVSM (utilisés par WINREC et FORTUNE), AVR, SND, AU, WAV et RAW et "deltapack". On trouve donc divers formats Atari, PC, MAC, NeXT...
Version anglaise.

/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/525_V202.TOS

▼▼▼▼▼

### ✓ Falcon Synth 1.10

**STF/STE/TT/Falcon**

Contrairement aux apparences, Falcon Synth fonctionne sur toutes les machines. Il vous permettra d'écouter vos échantillons préférés et de modifier certains des paramètres qui leur sont associés.
L'auteur explique que cette version n'est pas définitive et qu'il travaille actuellement sur une version spécifique dédiée au Falcon.
Freeware français.

/MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/FCS110.TOS



Réf. : ST1473





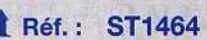
## Démos

### ✓ AAZOM Krypt démo

**Falcon (Coul)**

Il ne s'agit pas d'une version réduite du jeu de combat de rue, mais d'un viewer et de snapshots permettant de voir les images digitalisées utilisées pour ce jeu.

/DEMOS/DEMOS/AAZOM.TOS



Réf. : ST1464 